Vol.88

特別付録MCシールSP! PocketStation先行予約プレゼント30名様!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年11月13日発行（隔週金曜日発行）第4巻第26号通巻84号

電撃 プレイステーション PlayStation

1998 11/13

定価490YEN

特別付録
メモリーカードシールSP

AVG EVOLUTION
～進化するアドベンチャー

対談! 佐伯雅司（SCEI・やるドラ）× 中村光一（チュンソフト・サウンドノベル）

サウンドノベル・エボリューション・シリーズ
弟切草 蘇生篇・かまいたちの夜 特別篇・街～運命の交差点～

やるドラ・シリーズ
雪割りの花・サンパギータ・季節を抱きしめて・ダブルキャスト

アナザー・マインド
EVE The Lost One
To Heart

魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs
ラングリッサーIV&V ファイナル・エディション
I.Q FINAL／メタルギア ソリッド
新世代ロボット戦記ブレイブサーガ／レガイア伝説

PocketStation 12月23日発売決定!

先行予約プレゼント!! 30名様

対応ソフト一挙大公開!

クラッシュ・バンディクー3～ブッとび! 世界一周～／ファイナルファンタジーVIII
テーマアクアリウム／ストリートファイターZERO3／おみせde店主／モンスターファーム2
LUNATIC DAWN III ほか

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation Vol.88
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年11月13日発行(隔週金曜日発行)第4巻第26号通巻84号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体457円
T1124572110499

©Media Works 1998

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-11／13

Vol.88

特別付録MCシールSP! PocketStation先行予約プレゼント30名様!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年11月13日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第26号通巻84号

電撃 プレイステーション PlayStation

1998 11/13

定価 490YEN

特別付録
メモリーカードシールSP

AVG EVOLUTION
～進化するアドベンチャー

対談! 佐伯雅司（SCEI・やるドラ）× 中村光一（チュンソフト・サウンドノベル）

サウンドノベル・エボリューション・シリーズ
弟切草 蘇生篇・かまいたちの夜 特別篇・街～運命の交差点～

やるドラ・シリーズ
雪割りの花・サンパギータ・季節を抱きしめて・ダブルキャスト

アナザー・マインド
EVE The Lost One
To Heart

魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs
ラングリッサーIV&V ファイナル・エディション
I.Q FINAL／メタルギア ソリッド
新世代ロボット戦記ブレイブサーガ／レガイア伝説

PocketStation
12月23日発売決定!

先行予約プレゼント!! 30名様

対応ソフト一挙大公開!
クラッシュ・バンディクー3～ブッとび! 世界一周～／ファイナルファンタジーVIII
テーマアクアリウム／ストリートファイターZERO3／おみせde店主／モンスターファーム2
LUNATIC DAWNIII ほか

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation Vol.88 特別付録／メモリーカードシールSP AVG特集／弟切草ほか
発行：メディアワークス

今月のテーマ
はっけよい、のこらず売っちゃり。
心にしみちゃり。「レガイア伝説」「ポポローグ」

―えー、みなさんこんにちは。いよいよ千秋楽を迎えることになりました、RPG大相撲、秋場所。解説は、ステハニー☆林さんです。よろしくお願いします。
林「解説しましょう。ロールプレイングゲーム、寝転がってやったら、ローリングプレイゲーム。」
―この紙面で繰り広げられておりますRPG大相撲、この「感動の海」が深く感動したほうの勝ちという、あいまいかつ、感動的な大勝負です。
林「ローソク使ったらローソクプレイング…」
―この秋は傑作RPGが数多く登場し、混戦につぐ混戦で感動的な場所となりました。
林「解説しましょう。この秋わたくし、ステハニー☆林は、感動的なほどいろんなトコのしまりがないです。」
―さて、今日の注目は「レガイア伝説」と「ポポローグ」の一番
林「今日なんて会社の机でぐっすり寝てたら、寝屁はでるし。」
―両者、つくり込みがよく、非常にこころにしみることでしょう。
林「においが目にしみて、思わず起きてしまったわ。まわりのみんな寝てたけど…泡吹いて。」
―さあ、RPG東の横綱「レガイア伝説」土俵入りです。霧に包まれた世界「レガイア」での壮大なる冒険、キャラクターの豊かな表情、ドラマチックなサウンド、デュアルショック対応で目、耳、体のすべてで感動できるRPGです。誰にでもできて奥が深い、言うなれば「みんなのRPG」ですね。
林「『レガイア伝説』をつくったソフト会社『コントレイル』は引っ越しマニア。もう2回もした。さらに、今はトイレが気にいらず、早々に引っ越す予定。あ、トイレ行きたい。」
―「タクティカル・アーツ・システム」は操作がカンタンでありながら、戦略性と格闘ゲームの臨場感が味わえ、凄い迫力。
林「もう、ちびりそう。」
―そして、RPG西の横綱「ポポローグ」土俵入りです。ピエトロが12才になって帰ってきました。アニメーションのようなキャラクターたちの細やかな動き、しぐさ、『ポポロクロイス物語』独特のあったかい雰囲気を保ちつつ、変わりつづけるフィールドや、傭兵を雇えるなど、RPGの進化としても技アリに完成。11月26日発売予定です。
林「解説しましょう。わたしも技をあみだしました。技の名は『モロ出し』。」
―こんどはピエトロのお父さんを探しに行きます。
林「じゃ、わたしの技を駆使して探そっか？もしくは、わたしがお父さんになる！」
―「おとうさんのウソつきー」がキーワードです。
林「おいなりさんのミソつき？…うまいのか？」
―さあ、「レガイア伝説」「ポポローグ」両者気合い十分。時間いっぱいです。
林「やらなきゃいけない広告がいっぱいだからって、このページ1ヵ月お休みになるの。佐伯っちの陰謀で。ああ、そんなに待ったらおばさんになっちゃう。責任とってもらうからね、佐伯。」
―はっけよい、
林「のこった、のこった時間、トイレ行こっと」って見せて、ばっくれちゃおっと。じゃーにー」

PlayStation

プレイ！ PlayStation '98 第18回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！

GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

PlayStation
標準価格 18,000円（税抜）
絶賛発売中 SCPH-7000

"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◆商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

©石森プロ・東映 ©BANDAI 1998 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc. ©1998 広井王子／文化放送／アミューズ ©1998 ASCII／Japan Vistec ©葦プロ ©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京 ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）©東映 ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1998 ©1998 AXELA／AVIT,INC. ©ウィズ・システムサコム・ジーク・ソイツァーミュージック・エニックス 1998

今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。

永遠のヒーローが格闘アクションになって復活。

仮面ライダー
格闘アクション
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）バンダイ

やるドラ第3弾。世界を舞台にしたバイオレンスと愛。

サンパギータ
やるドラ
標準価格 4,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

世界初！ラジオドラマをゲームにした。

火星物語
ライブ感覚バラエティRPG
通常版：標準価格 6,800円（税抜）
10大付録付限定版：標準価格 9,500円（税抜）
絶賛発売中
（株）アスキー

そりゃ、もう前作から100万倍パワーアップだ。

雷弩機兵（ライドギア）ガイブレイブII
アクションRPG
標準価格 5,800円（税抜）2枚組
10月29日発売
（株）アクセラ

霧に包まれたレガイアを救えるのは、君だ！

レガイア伝説
RPG
標準価格 5,800円（税抜）
10月29日発売
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

感動乃海
今までの9作品すべての
ロボット、キャラを搭載。
全スーパーロボット大戦
電視大百科
データベース
標準価格6,800円（税抜）2枚組
10月29日発売予定
(株) バンプレスト
サイケな映像がウリ！
めちゃ変な街をさまようのだ。
DEVIL vs
Good bye + H
Rock
HEART
Cool + Love
グレイトヒッツ
サウンドイマジネーション
標準価格5,800円（税抜）
10月29日発売
(株) エニックス
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

その風は、いくつもの

プレイステーション用RPG

好評発売中！

通常版　標準価格¥6,800(税抜)／10大付録つき限定版　標準価格¥9,500(税抜)

火星

原作・脚本 = 広井王子

の時代を見守ってきた

物語

キャラクターデザイン：水玉螢之丞

FAN BOOK +α
火星物語オフィシャルスターターブック
好評発売中！　本体価格1,300円　発売：アスペクト

攻略本
火星物語 オフィシャルガイド
10月22日発売予定　価格未定　発売：アスペクト

コミック
火星物語～五月の花嫁～　第1巻
原作：広井王子　作画：むつきつとむ
好評発売中！　予価 552円　発売：アスペクト

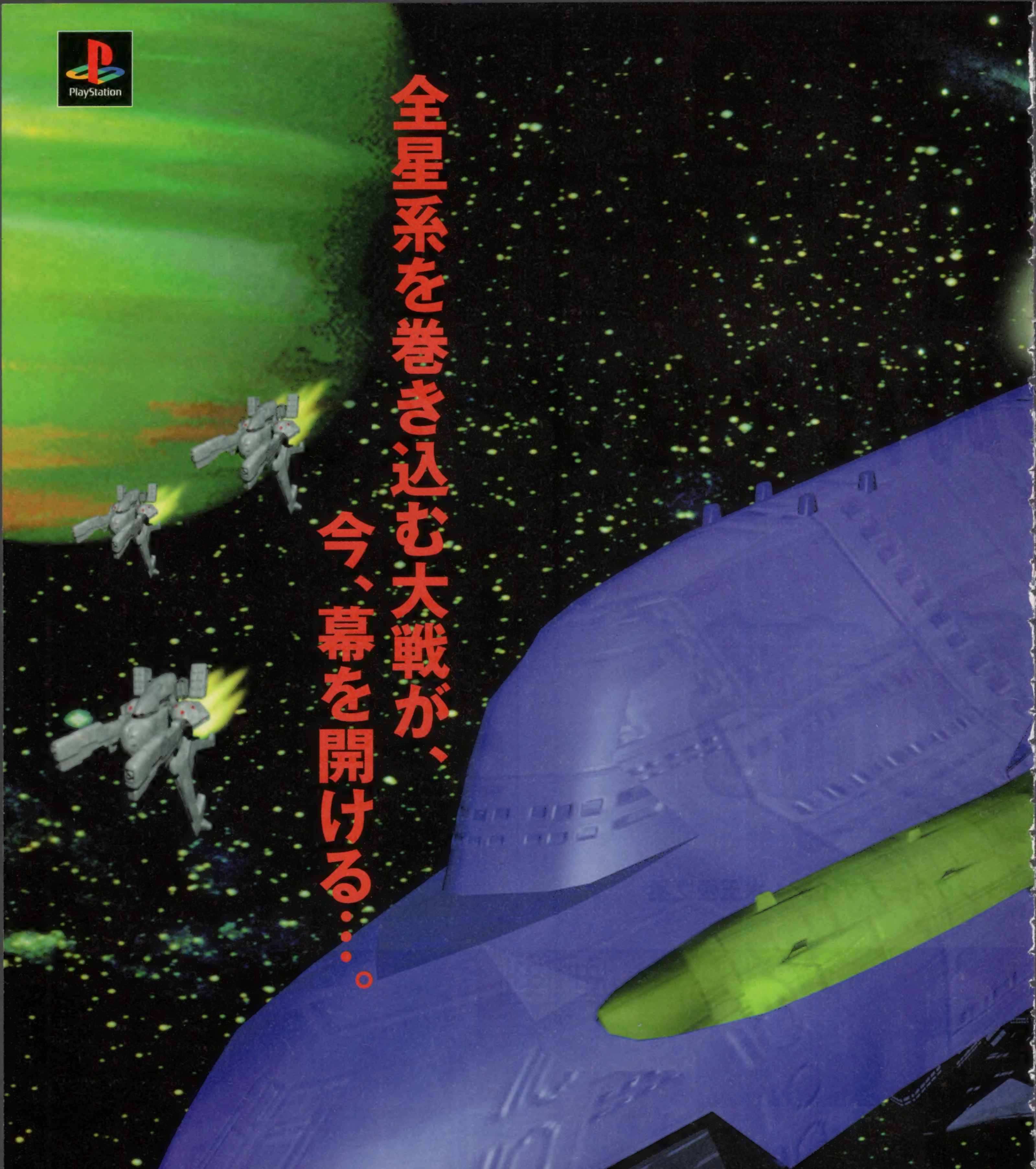
小説
ファミ通文庫・スペシャルストーリー
小説版・火星物語（仮）
著：広井王子　イラスト水玉螢之丞
好評発売中！　本体価格 640円　発売：アスペクト

コントローラ
プレイステーション用コントローラ
ASCII Grip V
火星物語対応セット　標準価格 3,600円（税抜）発売：アスキー

CD
プレイステーションゲーム「火星物語」
オリジナル・サウンドトラック
10月21日発売!!　AYCM-623　¥2,854（Tax in）発売：エアーズ

プレイステーションゲーム「火星物語」
キャラクターアルバム
11月21発売!!　AYCM-628　¥2,854（Tax in）発売：エアーズ

ASCII
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー



バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください

バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

オウバードフォースアフター
AUBIRDFORCE After
前作より2年。待望の3D艦隊シミュレーション堂々出撃!
宇宙艦隊戦による戦いを完全3D空間で表現した本格派戦術級宇宙艦隊戦シミュレーション。
前後左右に加えて上下の立体宇宙空間の攻防をリアルに体験、
50以上の多彩なマップ、機能美あふれるメカニック設定は戦艦50艦以上・艦載機30機以上と
ボリューム感あふれる内容です。
宇宙空間を体感できる
3Dインターフェイス
イメージを描き立てる
壮麗なCGムービー
スキルシステムにより
艦長・パイロットが成長する
ストーリーや戦果によって
変化する50以上の多彩なマップ
3D艦隊シミュレーションゲーム［オウバードフォースアフター］
好評発売中!!　￥5,800円（税別）
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© BANDAI 1998
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BAN DAI

あそびは文化 タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998
株式会社タカラ　〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※価格は希望小売価格です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.88 Nov.13,1998

GAME INDEX

あ
I.Q FINAL …16・29
アドヴァンストV.G.2 …131
ADVAN Recing …176
アナザー・マインド …115・165
EVE The Lost One …167
ヴァンパイア セイヴァー EXエディション …172
VIGILANTE 8（ウィジランテ8）…117
エクソダスギルティー …166
ETERNAL CHAIN …58
エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜…192
Lの季節〜A piece of memories〜 …18
OPTION チューニングカーバトル2 …191
おみせde店主 …30
か
CARDINAL SYN カーディナル・シン〜原罪のシギルルム〜 …116
快刀乱麻 雅 …188
火星物語 …98
カプコン ジェネレーション〜第4集 孤高の英雄〜…117・189
季節を抱きしめて …163
空母戦記 …193
COOL BOARDERS 3 …190
久遠の絆 …174
クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび世界一周〜 …29・178
グレイトヒッツ …115
幻想水滸伝Ⅱ …48
後夜祭 a sherd of youthful memories- …26
さ
サイレントメビウス CASE:TITANIC …167
サウザンドアームズ …56
サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇 …161
サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇 …160
サウンドノベル・エボリューション3 街 運命の交差点〜161
ザ・心理ゲームⅣ〜いつも心に星空を …189
ザ・ファミレス〜史上最強のメニュー〜…195
サンパギータ …80・163
シーバス1 2 3（仮）…191
ジオメトリーデュエル …116
実況パワフルプロ野球 '98開幕版 …72
七星闘神ガイファード クラウン壊滅作戦 …189
Juggernaut〜戦慄の扉〜 …167
雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用 …189
蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!…189
seriel experiments lain …117
新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ …44
進め!海賊 …31
ストリートファイターZERO 3 …30
スマッシュコート2 …115・203
スレイヤーズわんだほ〜 …124
ZEUS CARNAGE HEART SECOND …116
た
大戦略 マスターコンバット …193
ダブルキャスト …163
だんじょん商店会〜伝説の剣はじめました〜…116
Dance!Dannce!Dance! …22
チョコボの不思議なダンジョン2 …40
釣道 渓流・湖編 …193
D2マンガ ゴルゴ13・1・2 …193
D2マンガ ルパン3世 …193
テーマアクアリウム …24・30
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! …86
電車だいすき プラレールがいっぱい…189
TOYS DREAM …184
To Heart …167
トゥルーラブストーリー2 …187
ドカポン! 怒りの鉄剣 …116
ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 …126
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩…167
ドラゴンヴァラー …62
な
ナムコアンソロジー2 …123
西陣パチンコ天国vol.3 …191
は
Hello Kitty White Present …31・191
バトル昆虫伝 …31
beatmania …82
必殺パチンコステーション3〜原始人がいっぱい〜 193
ひみつ戦隊メタモルV デラックス …130
ファーストkiss☆物語 …182
ファイナルファンタジーⅧ …30・36
武戯 …194
BLOODY ROAR 2 …186
ブルムイ ブルムイ …30
Blaze&Blade Busters …128
ボールディランド …195
ポケットダンジョン …29
ポケットムームー …29
星の丘学園物語 学園祭 …84
ポポローグ …52
ま
MEREMANOID〜マーメノイド〜 …193
マクロスVF-X2 …180
魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs …10
マネーアイドル・エクスチェンジャー …116
御神楽少女探偵団 …166・198
みつめてナイトR 大冒険編 …60
メタルギア ソリッド …68
MONSTERSEED（モンスターシード）…117
モンスターコンプリワールド …64
モンスターファーム2 …31
もんすたあ★レース …30
や
ユーラシアエクスプレス殺人事件 …164
雪割りの花 …162
ら
雷弩機兵ガイブレイブⅡ …115
ラングリッサーⅣ&Ⅴ …14
リフレインラブ2 …20
リングライズ …194
ルシファー・リング …191
レガイア伝説 …76・114
ロードモナーク 〜新・ガイア王国記〜…191
わ
わくわくバレー …195

TABLE OF CONTENTS

電撃SCOOP特報

1 魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs — 10
2 ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナル・エディション — 14
3 I.Q FINAL — 16
4 Lの季節 ~A piece of memories~ — 18
5 リフレインラブ2 — 20
6 Dance! Dance! Dance! — 22
7 テーマアクアリウム — 24
8 後夜祭 -a sherd of youthful memories- — 26

特集1 — 28

ついに12月23日発売決定!!
Pocket Station
対応ソフト一挙公開!! & 先行予約プレゼント

特集2 — 157

AVG EVOLUTION 魅力のAVGを一挙紹介!!
進化するアドベンチャー
特別対談 佐伯雅司(SCEI) ×中村光一(チュンソフト)

GoGoRPG

ファイナルファンタジーⅧ — 36
チョコボの不思議なダンジョン2 — 40
新世代ロボット戦記ブレイブサーガ — 44
幻想水滸伝Ⅱ — 48
ポポローグ — 52
サウザンドアームズ — 56
などなど

攻略Station — 67

メタルギア ソリッド
実況パワフルプロ野球 '98開幕版
レガイア伝説
サンパギータ
beatmania ほか

電撃SoftStation — 171

期待の新作ソフト情報が満載!!

『メタルギア ソリッド』など秋の新作ソフトSPECIAL

メモリーカードシール

特別付録

[企画]火星物語 — 98
[企画]御神楽少女探偵団 — 198
DPSソフトレビュー — 114
電撃PSコロシアム — 118
[読者イラスト]4色奴隷 — 120
電撃プレイクエスチョン — 123
ウラワザデータベース — 134
[まんが]だんじょん商店会
はじめて物語 — 135
[連載読み物]電撃コラムス — 139
[読者ページ]PSの奴隷 — 143
読者アンケート — 154
読者プレゼント — 155
[新企画]DENGEKIナムコスクープ — 203
[情報ページ]電撃ランキングステーション — 211
次号予告+広告インデックス — 213
新作ソフトスケジュール — 214

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

本誌独占!

伝説の魔女っ子が総出演!
ドラマチックSLG

今よみがえる
魔女っ子の世界!

魔女っ子大作戦
Little witching mischiefs

©光プロ・フジオプロ・ダイナミック企画・おもちゃ箱・神保史郎・藤原栄子・東映アニメーション ©BANDAI 1999

東映魔女っ子がPSに大集合

ゲームにアニメにマンガにと、今や美少女キャラの定番シチュエーションとして定着した"魔法少女"。そしてその元祖といえるのが東映動画が生み出した"魔女っ子シリーズ"なのだ。女の子はもちろん、男の子もドキドキさせたヒロインたちの復活の真相にどこよりも早く迫るぞ!

魔女っ子大作戦
Little witching mischiefs

99年1月(予)	▶¥6,800(予) ▶バンダイ
SLG	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

SLGとAVGの融合だ!

ゲームは新作ビジュアル満載のAVGと、ポリゴンの立体マップで展開するSLGの2モードで進行。AVG時の行動しだいで各作品でおなじみのキャラたちが仲間になり、SLGで主人公とともに戦うユニットとなるのだ。さらに戦闘はポリゴンで描かれた彼女たちを操るアクションバトル！ 魔法や必殺技が飛び交う派手な戦いになるぞ！

◀戦闘は、アクションで行われる！ 魔法や必殺技で攻撃だ！

スタッフも豪華!

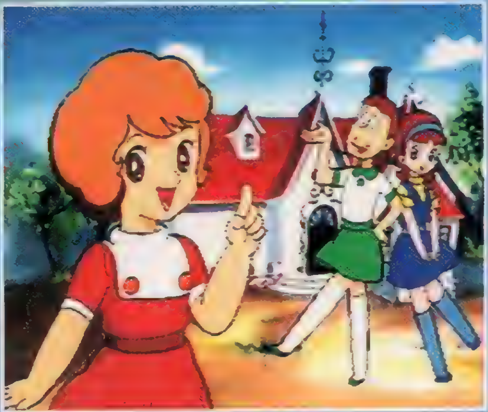
アニメ制作は魔女っ子たちの生みの親・東映動画、そしてキャラの声も当時のキャスティングのまま収録。オリジナルの雰囲気がみごとなまでに再現されているのだ。

◀ゲームプログラムはアメリカのクリスタルダイナミクス。

魔女っ子たちの華麗なる競演

ゲームの最大のウリは、誰もが予想だにしなかった歴代ヒロインが一堂に会して、壮大なオリジナルストーリーを繰り広げることにつきるだろう。

登場するのは、元祖魔女っ子の「魔法使いサリー」を筆頭に、「ひみつのアッコちゃん」「魔女っ子メグちゃん」「魔法使いチャッピー」「キューティーハニー」「花の子ルンルン」「魔法少女ララベル」の7人で、選んだ主人公によって異なるシナリオがスタート。最初は1人だけだが、ゲームが進むに従ってほかの魔女っ子たちが次々と合流。そして魔女っ子オールスターが勢ぞろいしたところで、最後の戦いの幕が開くのだ。


▲「魔法使いサリー」に登場した「よっちゃん」や「スミレちゃん」はもちろん、各シリーズのエピソードを彩った名脇役たちも多数登場する　まさに魔女っ子ファンは感涙モノの夢の競演といえるだろう

Story おはなし

助けを求める謎の声が彼女たちを動かした……!

ゲームは各TVシリーズの後日談という形で始まる。魔界に帰ったサリー、最後の大魔法でコンパクトを失い普通の生活を営むアッコ、人間界で相も変わらず修行に励むメグ、新たな街での生活を始めるチャッピー、パンサークローとの戦いを続けるハニー、セルジュとともに花を愛する人を増やすべくがんばるルンルン、すっかり人間界にとけ込み平和に暮らすララベル。そんな彼女たちの元に、夢を通して人間界の危機が告げられ、7人の魔女っ子たちはそれぞれ動き始めるのだ。

◀▲つらい結末を迎えたシリーズも多いので、どんな後日談が展開するか興味深いところだ。

物語のきっかけは……

「ある大魔女が自然界の魔法力を使って、妖魔を生み出し人間界に災いをもたらそうとしています……お願いです！みんなの力を貸してください!!」……魔女っ子たちの夢に現れた少女の言葉を裏付けるように、世界各地で突然妖魔や怪物が出現。魔女っ子たちは人間界を救うべく行動を開始した！

▼謎に迫りながら魔女っ子たちが次々合流。力を合わせ真の敵に立ち向かう！

System システム

3Dフィールドで愛と勇気の魔法が光る!

SLGモードは、立体フィールド上で手持ちのユニットを動かし、敵の生み出した妖魔を倒すことで進行していく。敵ユニットと接触すると、3Dポリゴンで描かれた戦闘フィールドでのアクションバトルに突入。さまざまな地形条件やトラップ、敵の攻撃をジャンプなどでかわしつつ、各キャラの必殺攻撃を叩き込むのだ！

▼SLGモードのキャラユニットもひと目でわかるくらいしっかりと描き分けられている。

▲フィールドによってはさまざまなトラップが仕掛けられていることもあるのだ。

魔法を使って悪いヤツラをやっつけろ!

MAGIC♥

◀Lボタンを押しながら攻撃ボタンを押すと魔法の種類を選択することができる。その間にも戦闘は続いているので、[illegible]を行った上で適切な魔法を素早く選ぶ必要があるのだ。

バトルで勝利をつかむ切り札となるのは、やはり攻撃魔法の数々。魔法の軌道にはいくつかのバリエーションがあり、正面の敵に対するノーマルな直線攻撃をはじめ、広範囲に対する拡散攻撃や、空中の敵を撃墜できる対空攻撃など、状況に応じて細かな使い分けが可能になっている。

気になるのは魔女っ子以外のキャラの攻撃方法。当然のことながら魔法使い系以外のキャラは攻撃魔法も使えないのだが、その代わりに独自の直接攻撃が用意されている。ユニットの配置を工夫して、状況に応じた使い分けを工夫しよう。

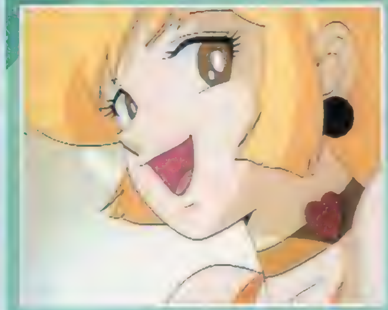
彼女たちに
出会ったことのない人に贈る

東映魔女っ子図鑑

元祖魔女っ子である「サリー」の本放送が始まったのは、今から30年以上も前！ 再放送などで見る機会があったとしても、このゲームに登場する全作品を見たことのある人はかなり少ないハズ。そこで、ヒロイン7人に関するデータの数々を、ここに一挙大紹介！

キューティーハニー

●最強のセクシーヒロイン!



●1973年10月13日～74年３月30日放映・全25話。声：増山江威子

●ハニーは、如月博士が開発した、あらゆる物を空間から作り出せる空中元素固定装置を体内に宿した美少女サイボーグ。７つの姿に変身する力を駆使し、空中元素固定装置を狙う秘密結社パンサークローと激しい戦いを繰り広げる！

●アニメ史に残るセクシーヒロインとして知らぬ人はいないハズ。魔女っ子らしからぬ彼女だが、企画自体はちゃんと魔女っ子物として作られていたのだ。

魔法使いサリー

●彼女こそがすべての始まり

●1966年12月５日～68年12月30日放映・全109話。声：平井道子

●窮屈な魔法の国での生活に嫌気がさし、新鮮な驚きと感動に満ちた人間界で、修行と称して暮らすことにした魔法の国のお姫様。

●ＴＶ史上に残る名作だけに、これを知らないという人はまずいないハズ。89年にはリメイク版も制作され、こちらもロングランヒットとなった。ちなみにＯＶＡ「ジャイアントロボ」にもＢＦ団十傑衆の一人〝サニー・ザ・マジシャン〟としてゲスト出演（？）している。

魔女っ子メグちゃん

●メグのお色気にドキドキ♡

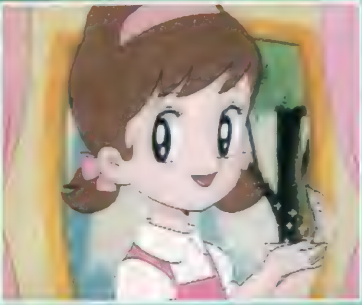
●1974年４月１日～75年９月29日放映・全72話。声：吉田理保子

●魔界の次期女王候補に選ばれたメグとノンは、その資格検査のために人間界へと送り込まれる。お転婆でおっちょこちょいのメグは、クールなノンとの争いや彼女を女王候補から蹴落とそうとする審査官の陰謀などに巻き込まれ、次々とトラブルを巻き起こす。はたして女王の座はどちらの手に……。

●大胆なセミヌードなど、当時としてはかなり過激なお色気描写で、男性ファン層も開拓した作品。

ひみつのアッコちゃん

●魔法のコンパクトで変身!



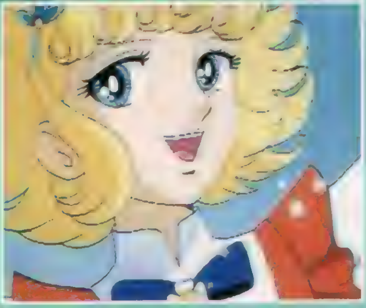
●1969年１月６日～70年10月26日放映・全94話。声：太田淑子

●大事な手鏡を割ってしまい、そのお墓を作るアッコ。手鏡に宿っていた鏡の精は、そんな彼女に感動し、何にでも変身できる魔法のコンパクトを授ける。そして彼女は、コンパクトの力で町内のトラブルを解決していくことに……。

●アッコが親しみやすい普通の子ということもあり、「サリー」以上のヒットを記録。コンパクトをオモチャにする子どもが増えたとして、新聞投書欄をにぎわすことも。

花の子ルンルン

●あなたに愛の花言葉を……



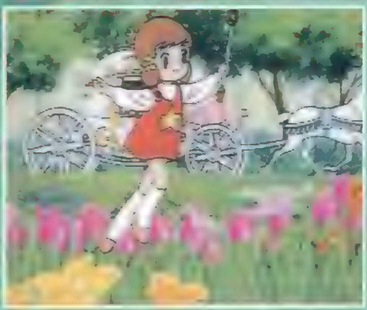
●1979年２月９日～80年２月８日放映・全50話。声：岡本茉莉

●南フランスの片田舎に住む花屋の娘・ルンルン。ある日、地球にやってきたフラワーヌ星の使者から、自分が花の精の血を引いていることを知らされ、王家の証・七色の花を探してほしいと頼まれる。そして彼女は、どんなモノにも変身できる〝花の鍵〟を携え、七色の花探しの旅へと出発した。

●毎回、そのエピソードにちなんだ花言葉で番組が締めくくられるという構成が印象的な作品。

魔法使いチャッピー

●社会風刺も盛り込んだ作品



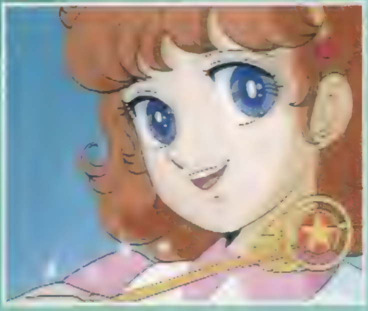
●1972年４月３日～72年12月25日放映・全39話。声：増山江威子

●魔法の国の堅苦しい生活に飽き飽きしていたチャッピーは、弟ジュンとともに人間界へとやってくる。公害や交通事故などにあふれた人間界はチャッピーたちが夢見ていたものとは違っていたが、あとを追ってきた両親とともにニコニコ町で新たな生活を始める。

●設定的には「サリー」に似た部分も多いが、社会問題を積極的に取り入れるなど、それまでの魔女っ子モノにないテイストを持つ一作。

魔法少女ララベル

●ことわざで人間界のお勉強



●1980年２月15日～81年２月27日放映・全49話。声：堀江美都子

●魔法の道具を盗み出した小悪党ビスカス高林を追っていたララベルは、ドジって人間界に落っこちてしまう。世話好きの老夫婦・立花家に拾われたララベルは、２人の孫として人間界で暮らし、悪事を働くビスカスと対決していく。

●前作に当たる「ルンルン」の花言葉に対して、こちらでは〝ことわざ〟が登場。人間界の常識を知らないララベルは、ことわざを通じて人間界の仕組みなどを学んだ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

『ラングリッサーⅣ』、『Ⅴ』が2枚組で登場!!

伝説の戦いから200年が過ぎ…
ラングリッサーⅣ

光輝の末裔エルウィンと魔族の王ボーゼルとの戦いから200年後。重税で人々を苦しめていた領主ギザロフに対し、武器を取り立ち上がろうとする若者がいた。彼の名はランディウス……。

主人公:ランディウス
◀幼い頃、ゴダール村の村長に拾われ育てられる。以後、村のため剣を取る。

聖剣をめぐる戦いに終止符がうたれる!
ラングリッサーⅤ

「ラングⅣ」のエンディングを受け継いで物語は始まる。魔動巨兵や不死の研究をしていたギザロフは、ついに人造兵を造り上げることに成功。シグマ、ラムダと名づけられた2体の人造兵は、迫り来る敵の存在を察知し、動き始めるのだった。

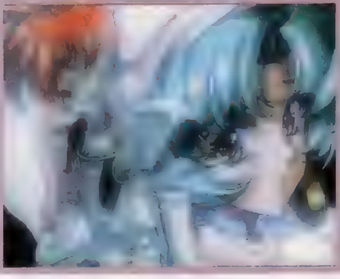
主人公:シグマ
▶ギザロフに創造された人造兵。シナリオⅠで培養槽から目覚める。「Ⅳ」の主人公と敵対関係に……?

 © 1997, 1998, 1999 キャリアソフト

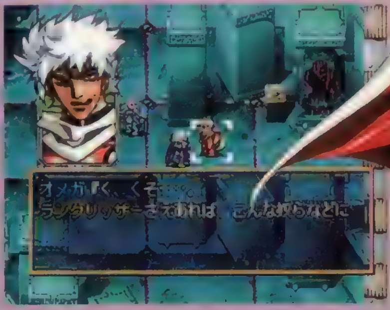
POINT 1 長きにわたる戦いが、これで完結!

PS版ならではのポイントと言えば、やはり「2枚組で発売！」という点。単に2作品を同時に楽しめてオトクということもあるが、それ以上に『IV』と『V』のストーリーはつながっているので、続けて遊べるのが一番の魅力といえるだろう。『IV』を終了した直後に『V』がプレイできるので、奥深いストーリーも理解しやすくなっているのだ。

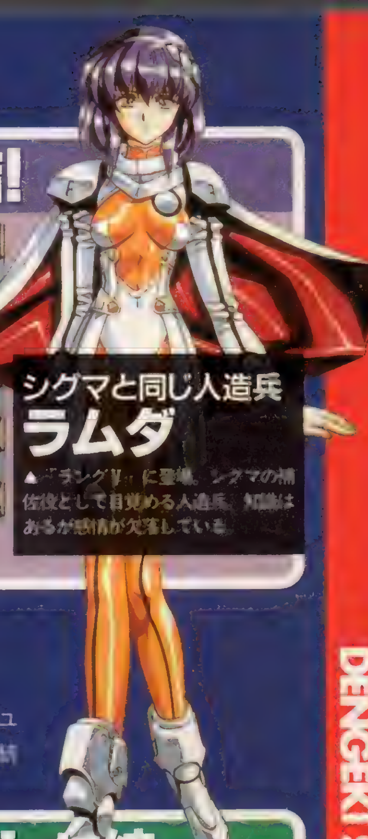
また、聖剣ラングリッサーをめぐる長き戦いは、2枚目の『V』でついに完結する。ファンには見逃せないシーンも盛りだくさんだぞ。



◀『V』のオープニングムービーには『IV』のキャラの姿も登場。



▲『V』シナリオ1のワンシーン。聖剣ラングリッサーが、この戦いにも登場する。



シグマと同じ人造兵
ラムダ

▲『ラングV』に登場。シグマの補佐役として目覚める人造兵。知識はあるが感情が欠落している。

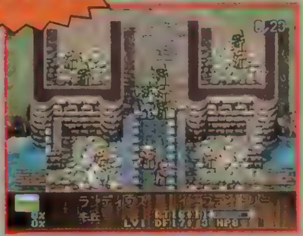
気になる2つのポイントをチェック!

SS版との違いで特に注目してほしいのが、ここに挙げる2つのポイント。しっかりチェックしておこう。そのほかにも『V』では難易度の設定も可能になっている。ノーマルとハードの2つから選択可能だぞ。また、新ユニットも追加されるようだ。そのへんの詳しい情報は続報が入りしだい紹介していくぞ！

強力な魔法を操る少女
シェルファニール

▲『ラングIV』に登場。ザガロフの属する連邦王国と敵対関係にあるカコンシス王国の王女。清楚で誰からも愛されている。

POINT 2 メインシステムは『V』に統一!



◀『IV』のフィールド画面。リメイク後はどうなるのか。

▶『V』ではフィールドの区切りが細かくなっているのだ。

今回の『IV&V』のゲームシステムは、すべて最新の『V』のものに統一される。つまり『V』に関してはSS版と同じだが、『IV』に関しては完全にリメイクされての登場となるのだ。魔法のエフェクトや戦闘シーン、ショップやオプションにいたるまで、あらゆる部分に手が加えられるとのこと。このことによってSS版で『IV』をプレイしたことのある人でも、新鮮な感覚でプレイすることができるぞ。また、システムが統一されたことによって、操作系の違和感が解消され、2本の作品が快適にプレイできるようになったことも見逃せないポイントの1つなのだ。

▲『IV』の戦闘グラフィックやシステムは『V』のシステムに変更されるのだ。

ラングリッサーIV&V ファイナル・エディション

S・RPGの最高峰、『ラングリッサー』シリーズの4と5作目が、2枚組で登場！しかも単なるSS版からの移植ではない。今回は現在判明している変更点を大紹介!!

ラングリッサーIV&V ファイナル・エディション	
99年1月(予) S・RPG	▶価格未定(CD2枚組) ▶メサイヤ
	▶MC(ブロック数未定)

※赤線で囲まれた『IV』の画面写真はSS版のものです

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

完璧な秩序を持った世界がさらに美しく進化した

I.Q®
FINAL

I.Q FINAL

12月(予) PZG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS

思考型アクションパズルゲームの名作、『I.Q』がさらなる進化を遂げて帰ってきた。洗練された世界観はそのままに、魅力的な新モードを搭載した新たな『I.Q』。2作目にして「FINAL」を冠したその全貌に迫る。

『I.Q』の魅力について

無機質なフィールドに放り出されたプレイヤーが、迫り来るキューブを消し続ける『I.Q』の世界。洗練されたシステムと美しいデザインが、必然的な意味を持ってプレイヤーを魅了する。さらに、プレイ後にI.Q(いかに効率よくプレイしたかを示す数値)が表示されるニクイ仕掛けも用意されているのだ。

前作との違いについて

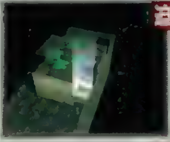
『I.Q FINAL』は基本的なルールや世界観を変えることなく、より深い進化を遂げている。1つ1つの問題のクオリティが高められ、美しい正解を導き出したときの感動がアップしているのだ。もちろん新たなモードや新キャラクターも追加されているので、その詳細は右のページをチェックしてほしい。

キューブを捕獲する快感……FOR BEGINNERS

「I.Q」の世界ではキューブを消すことを「捕獲」と呼ぶ。ステージの奥から手前へ迫ってくるキューブを捕獲すると、キューブは地中に吸い込まれるように消滅し、そのすべてを捕獲したときがステージクリアとなる。もっとも効率的な手順を見つけ出し、速やかにキューブを捕獲していこう。

ノーマルキューブ	捕獲すべきキューブ。さまざまなテクスチャーが貼られている。
アドバンテージキューブ	緑色のキューブ。爆発させると周囲のキューブを一気に捕獲できる。
フォービドゥンキューブ	捕獲してはならないキューブ。誤って捕獲するとペナルティー。

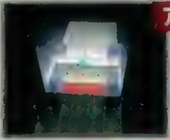
1



迫り来るキューブをマークで捕獲

ボタンを押して地面をマーキング。捕獲したいキューブがその上に来たときに再度ボタンを押すと捕獲完了となる。

2



アドバンテージキューブで爆発

緑のキューブは捕獲後、爆弾のスイッチとなる。これを起爆させると周囲9個分のキューブを一度に捕獲できる。

3

パーフェクトクリア

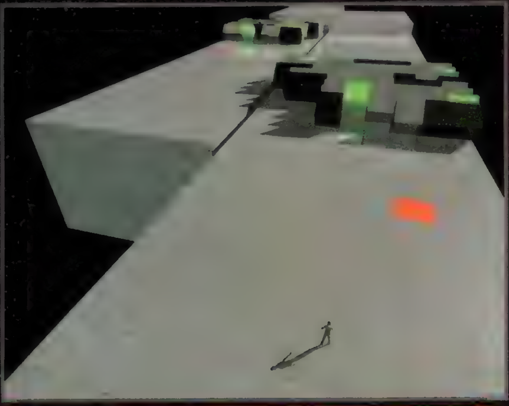
決められた回数の動きですべてのキューブを捕獲するとパーフェクトのメッセージが出てステージクリア。美しい。

© Sony Computer Entertainment Inc.

4つのモードを制覇せよ

▲シンプルに項目が配置されたモード選択画面。

『I.Q FINAL』には楽しみ方の異なる4つのモードが用意されている。特筆すべきは、「SURVIVAL」モードで2P対戦プレイが可能になっていること。キューブがダイナミックに浮かんで反転する「リバース」など、相手への攻撃要素も追加されており、今までにない駆け引きが楽しめるのだ。また一問一答の「100 ATTACK」モードでは、正しい解法の解説を見ることができ、テクニックを身につけるための教科書的な役割も果たしてくれるのだ。



100 ATTACK

●ヒャクアタック

厳選された問題が全100問収録されているこのモードでは、正解を探してじっくりと思考する楽しさが味わえる。『I.QFINAL』の問題の質の高さが実感できるモード。

◀問題は難易度にそって10問ずつ分けられている。

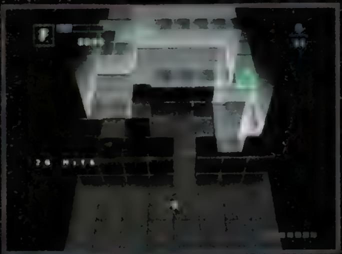
▲各問題には名前がついており、それが解法のヒントになる場合もある。

I.Q FINAL

●アイキューファイナル

全9ステージをクリアし、クリア後表示されるI.Qの数値を競うモード。前作のシステムをそのまま継承した純粋な進化形である。低いI.Qに思わずムキになってしまう点も前作同様。

▲さまざまなキューブが用意されている。


◀キューブを一気に捕獲。美しい解法がI.Qの数値を上げる。

SURVIVAL 1P&2P

●サバイバル

無限に生まれてくるキューブをひたすら消していくエンドレスモード。右に解説している3つの新要素が、『I.Q』の世界に新たな広がりとスリルをもたらした。

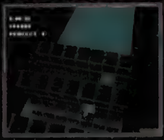
DOUBLE TROUBLE ダブルトラブル

問題を解き終える前に次の問題が発生する、このモード特有の現象。冷静な判断力が要求される。

REVERSE リバース

キューブが宙に浮かび、そのまま反転。対戦モードで相手のキューブに仕掛けると相手は戸惑うはず。

FORBIDDEN GATE フォービドゥンゲート


フォービドゥンキューブのみで構成された巨大な門。捕獲は不可能で、逃げることしかできない。

CREATE

●クリエイト

オリジナルの問題を作成できるモード。作った問題はメモリーカードやポケットステーション、パスワードを使って保存が可能。自分の問題を友だちに解かせて楽しむこともできる。

◀▲問題を作ってすぐにテストプレイ。気に入った問題はセーブしておこう。

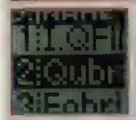
PLAYER'S CHARACTERS

自分の分身となるキャラクターの存在も『I.Q』シリーズの魅力の1つ。今回は前作で登場した3体（2人+1匹）を始めとする総勢9体のキャラが登場。ある条件を満たすと使用できるキャラは増えていく。下にその9体（7人+2匹）を紹介しよう

PocketStation™に対応「I.Qじまん」でI.Qを交換しよう

この『I.Q FINAL』はポケットステーション（詳細は28ページ）に対応することが決定している。内容は、100位までのランキングを持ち歩いて、ほかのプレイヤーとデータを交換できるというもの。データを交換すると、2つのデータの中から、上位100名を選出して、新しいランキングが記録されるシステムになっているのだ。

ランキング


誰かが持っていた有名人の記録が、自分のポケステに表示されるかも…!?

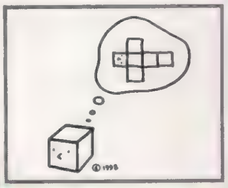
キュブリ

マスコットキャラのキュブリももちろん登場。愛らしい姿を見せてくれる。

『I.Q』は終わっていなかったんです

作者が語る「FINAL」の理由

「まったく新しい世界観」と「普遍性」、この2つをテーマに前作「I.Q」は創られ、その結果に僕はとても満足していました。しかし「I.Q」は終わっていなかったのです。より美しく洗練された問題と、さまざまな新しいアイデアが生まれ、僕は続編を創らざるを得なくなりました。その結果がこの「I.Q FINAL」なのです。どうぞ楽しんでください。



佐藤雅彦氏 MASAHIKO SATO

「バザールでござーる」や「ドンタコス」など数々のヒット作を手がける天才CMプランナー。現在、初監督映画「Kino」を製作中。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

「8人の少女」が Lの季節 A piece of memories

現実と幻想…2つの世界で展開するサウンドノベル形式のAVG『Lの季節』。独占情報第2弾となる今回は、新たに判明した画期的なシステムを紹介するとともに、初公開される4人のキャラクターイラストを掲載!! 前号に引き続き本作の魅力に迫る!!

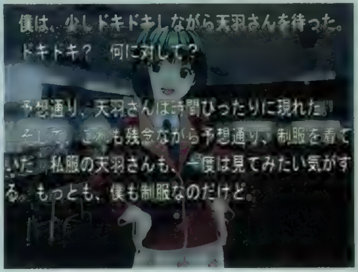
Lの季節 A piece of memories	
99年春予定 AVG	▶価格未定 ▶トンキンハウス ▶MC(1ブロック)

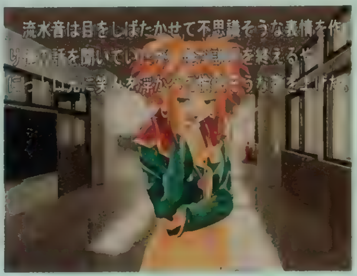
最新画面写真を独占公開!

SYSTEM

『Lの季節』の画期的なシステムをチェック!

本作はサウンドノベルに恋愛の要素をプラスした、これまでにないタイプのAVG。プレイヤーの目的は、物語の中核となる、ある事件の謎を追いつつ、同時に女の子と仲良くなることだ。もちろんそれぞれの女の子には好感度が設定されていて、これは物語の分岐と同様に、選択肢で変化する。ただし、それだけではない。右で紹介している「口出しシステム(仮)」のように、プレイヤーの意志をゲームに取り入れる工夫がなされているのだ。ほかにもさまざまなシステムを予定しているぞ。





▲▶女の子の豊かな表情に注目! 微妙な感情の変化に合わせ、随時変化していくのだ。

新事実 物語に直接干渉する「口出しシステム(仮)」

このシステムは、プレイヤーの"思考"をそのまま主人公に伝えることで、"思考"に沿った選択肢を発生させるというもの。プレイヤーが答えたい選択肢を出現させることで、思い通りの展開にすることが可能になる。

「口出しシステム(仮)」とは……

物語の主人公はA子のことが好き
▼
でもプレイヤーはB子のことが好き
▼
主人公がB子を好きになるよう指示
▼
B子に好感を与えるような選択肢が出現し始める

STORY

2つの世界で展開される奥深いストーリーを紹介!

現実世界

高校2年生の主人公は、カメラ好きの写真部員。ある日、新聞部の天羽碧にカメラマンとしての腕を見込まれた主人公は新聞部に入部するのだが……。現実世界のストーリーは、天羽碧をパートナーとして展開していく。そして、2人は学園内で起こる不可思議な事件の調査に乗り出すのだ。

幻想世界

幻想世界の主人公は音楽をこよなく愛する青年。近々、学園祭で行われる音楽コンクールのステージに立つことになった主人公は、確実に優勝するために邪法を用いて究極の曲を作ろうと試みる。この世界では、異世界でありながらコンクールをテーマにしたリアルでちょっと幻想的な物語が描かれる。

©1999 TONKINHOUSE

語る「2つの世界」の物語。

新たに判明した4人のキャラクターを紹介!!

ここでは2つの世界の登場人物を紹介しよう。この魅力的な8人の女の子たちが、どのように各世界の主人公に関わってくるかはまだ謎。2つの世界を行き来するキャラクターもいるらしいぞ！

現実世界

弓倉 亜紀子 Akiko Yumikura

心優しい少女で、自分のことよりも人の心配をしてしまうお人好し。少し気が弱く、周りの状況に流されやすい。自分の意志をおもうように主張できない内気な性格の持ち主。（CV：中川 亜紀子）

東由利 鼓 Tsuzumi Higashiyuri

陸上部に所属する、運動センスが抜群のスポーツ少女。とてもさっぱりした性格で、自分に素直。後悔のない毎日を送れるよう、いつも努力している。（CV：柊 美冬）

幻想世界

舞波 優希 Yuki Maihami

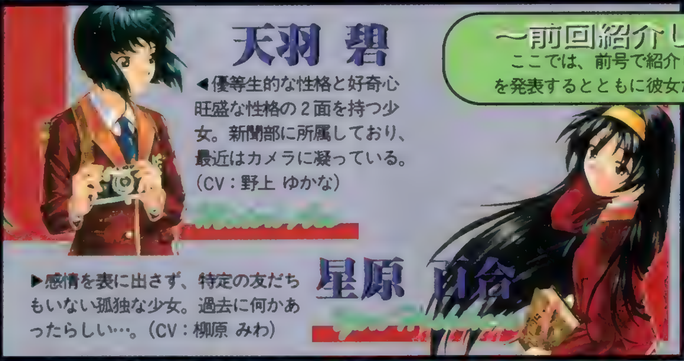
中学2年の死神見習い。地味な服装からも想像できる「内気な性格」で、悪魔のくせにひどく引っ込み思案。自分のふがいなさに不安を感じている。（CV：堀江 由衣）

氷狩 吹雪 Fubuki Hikari

空手部に籍を置く男嫌いの雪女。赤い瞳と銀色の髪が印象的で、男っぽいイメージを連想させる。気骨のある性格で、下級生の女の子から絶大な人気。（CV：生駒 治美）

～前回紹介した少女たち～

ここでは、前号で紹介した4人の声を担当する声優を発表するとともに彼女たちの特徴を紹介しよう。



天羽 碧

◀優等生的な性格と好奇心旺盛な性格の2面を持つ少女。新聞部に所属しており、最近はカメラに凝っている。（CV：野上 ゆかな）

星原 百合

▶感情を表に出さず、特定の友だちもいない孤独な少女。過去に何かあったらしい…。（CV：柳原 みわ）

鈴科 流水音 Rumine Suzushina

▶ファッションにこだわる姉御肌の幽霊。持ち前の明るい性格で、周りの雰囲気を盛り上げてくれる。（CV：池澤 春菜）

紅潤 リリス Ririsu Kourui

◀無邪気な音楽の妖精。音楽の素晴らしさを人々に伝えることが使命。（CV：夏樹 リオ）

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

ゲーム画面独占入手 ゲームシステムを大解剖!

第2弾となる今回は、独占入手した画面をもとにゲームシステムを徹底解説。『2』の具体的な内容に迫っていくぞ。

リフレインラブ2

99年1月(予) AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶リバーヒルソフト
	▶MC(ブロック数未定)

リフレインラブ2 Refrain Love

緋色館に住む主人公を取り巻く5人の住人

8つの部屋と管理人室、そして共用のリビングルームで構成された「緋色館（ひいろかん）」。このアパートには百道（ももち）大学に通うことになった主人公を含め、6人の男女が共同生活していて、物語はここを中心に展開する。はたして主人公とその同居人たちはどんな人間関係を綴っていくのだろうか…。もちろん、この5人のほかにもたくさんの登場人物たちが出てきてゲームを盛り上げてくれるぞ。しかも、全編フルボイスなので臨場感もバッチリなのだ

三沢はるか

矢加部陽子

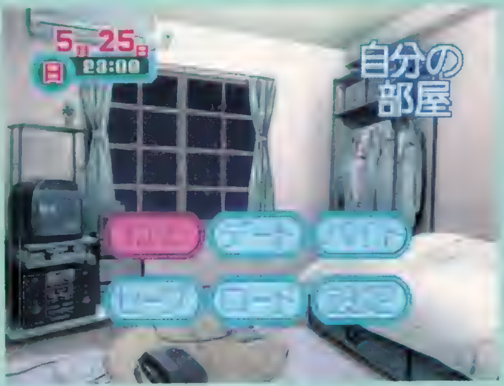
マリー・ケンジット

宮之 陣

秋吉倫太郎

©1999 Riverhillsoft Inc. ※ゲーム画面は開発中のものです。

『リフラブ2』のゲーム内容を徹底紹介!!



前作とは違って、主人公を育成するといった要素がなくなり、純粋にストーリーを楽しめるようになった『リフラブ2』。ここでは、前作からの変更点と、今回明らかになった新システムについて解説していくぞ。

1週間の流れ

月～木曜日 → 金曜日 → 土曜日 → 日曜日 → 月～木曜日

- 月～木曜日：アルバイト
- 金曜日：デートの約束
- 土曜日・日曜日：デートの約束、街の探索、デート

ゲームの流れをチェック

ゲームの1週間の流れを簡単にまとめると、月～金曜日は自動的に進み、イベントがあると表示（金曜日はデートの約束もできる）、土、日曜日&祝祭日は街の探索やデートがメインになる。ちなみに、アルバイトは、何かイベントが起きたときのみ表示されるのだ。

アルバイト

前作では、お金を稼ぐ手段だったアルバイトだけど、「2」では女の子との出逢いの手段の1つとなった。さて、仕事先にはどんなコがいる?

◀それぞれのバイトは期間や働く日が決まっている。目当ての女の子が働いている場所を選ぼう。

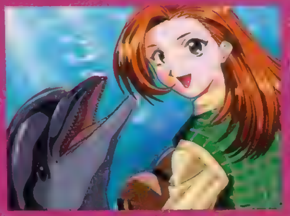
街の探索

ほぼ毎日外出できたので、いつどこに行けばいいか迷うことがあった前作とは異なり、「2」では街の探索が土・日、と祝日のみになったのでわかりやすくなった。しかも、行ける場所も絞られ女の子と出逢う確率はアップした。

◀▲女の子と出会いやすくなったぶん、街の探索が楽しくなった。

CHECK 街には女の子がいっぱいいるぞ

前作は、基本的にヒロインの3人としか恋愛できなかったが、今作では全部で12人もの女の子が恋愛の対象になる。まめに街を歩いて発見しよう。



デート

金、土、日曜日に女の子とデートの約束をしておくと、次の日（もしくは当日）、その女の子とデートを楽しむことができる。当然、デートをすれば、その女の子との仲が進展する。なお、親しくなると、女の子のほうからデートのお誘いがくる、なんてうれしいこともあるのだ。

女の子のリスト
デート可能な（今までに知り合った）女の子の名前が表示される。

愛しさ
主人公に対する愛情の度合いを示していて、このハートの数が多いほど、恋人に近い関係であることになる。

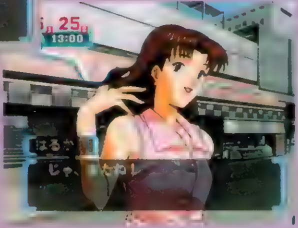
親しさ
主人公に対する友情の度合いを示す。愛しさよりも親しさのハートの数が多いと、関係はまだ友だちに近くなる。

デートイベントのボリュームアップ

デートイベントは、さまざまなシチュエーションを用意。同じ場所でも誘った女の子や季節によって内容が変わるのだ。

▲知性的でおしとやかな陽子は、水族館や公園などのデートスポットがポイント高そう。

▲活動的なマリーは、スポーツなどに誘うのがよさそう。近くの居酒屋もお気に入り?



▶年上のはるかはショッピングなどに付き合うといいかも。勤め先の桜咲高校も狙い目。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
6

SCOOP!!

あの『beatmania』のコナミが贈る最新リズムゲーム登場!!

リズムゲームの究極進化系ソフトがついに登場! 物語あり、対戦ありの、まさにボリュームいっぱいの内容なのだ!!

中尊寺 昴
16歳の女子高生。伝説のダンス王・中尊寺宗厳の一人娘で、どんなダンスもすぐにマスターできる才能を持つ。

Dance! Dance! Dance!

ダンス！ダンス！ダンス！

TM

Dance!Dance!Dance!

12/3(予) ACT	▶¥5,800(予) ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、2P対戦可、AC(DS対応)

 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Dance ダンス

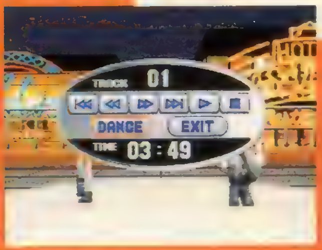
自由に組み立てられるダンスパターン

このゲームでは✚キーやボタンを組み合わせて、キャラクターに好きなようにダンスを踊らせることができる。そして画面下部の「ノリノリメーター」がMAXになると、連続技を決めることができるのだ。ダンスには基本ポーズが複数あって、その組み合わせが技になる。その技のバリエーションが、クールな連続技を決めるカギになるのだ。

▶画面下部に表示されたコマンドを入力していくモードもある。

◀これは華麗なコンボを決めたところだ。

▶1Pモードでも対戦モードでも、好きな音楽CDでプレイできるぞ。



◀操作は普通のCDプレイヤーと同じ。そして「DANCE」のボタンを押せば、ゲームがスタートするのだ。

好きなようにダンスができるのは前述のとおりだが、なんと手持ちの音楽CDをBGMに踊ることもできるのだ。もちろん、どのトラックに入っている曲からでも演奏が可能だぞ！

好きな音楽CDでダンスできる

Music ミュージック

金村 瞳
音楽とダンスが大好きな昴の先輩。1年前失踪していたが、謎のダンススクールの出現と同時に再び姿を現す。

DANCE! DANCE! DANCE!

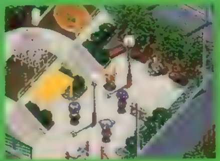
AVGタッチで物語が進行するぞ

Story ストーリー

プレストーリー

世界各国のダンスをマスターし、不思議な魅力と圧倒的なカリスマ性により世に一大ダンスブームを巻き起こした男がいた。その名は中尊寺宗厳。ダンス王と呼ばれた男だ。彼はダンスを通して世界平和を訴えるため、世界中にダンススクールを設立していった。しかし、海外公演へと向かう彼を乗せた船が嵐に遭い、海の底へと消えてしまう。この不幸な知らせは世界中の人人を深い悲しみで包みこんだ。だが、この事件が世紀末ダンスバトルへのプロローグになろうとは、誰も予想だにしていなかった……。

ストーリーモードは、プレイヤーが主人公の中尊寺昴となって世界各国のダンスマスターと対決していくもの。シナリオは、AVGのように人と会話をしたり、アイテムを入手したりすることで進んでいくぞ。



▲町の中を歩き回って、情報を集めよう。

◀入手したアイテムによってステータスが変化するぞ。

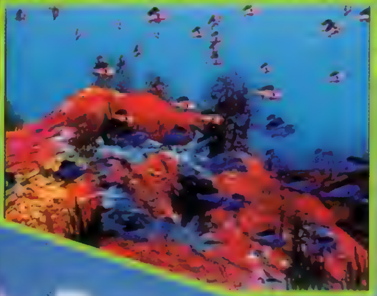
▶会話シーンはこんな感じで進行する。キャラクターの表情も、感情によって複雑に変化するのだ。

ブライアン

電撃特報 DENGEKI SCOOP 7

夢いっぱいの楽しい水族館を作ろう!!

最新画面独占入手!



待望の『テーマ～』シリーズ最新作がついに登場！今回は「ポケットステーション」への対応など、気になる注目要素をピックアップして紹介するぞ!!

水族館は楽しいのだ～

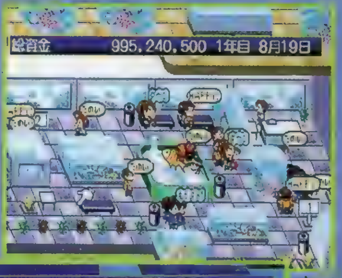
テーマ アクアリウム

12月(予) 経営SLG	▶¥5,800	▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
	▶MC(5ブロック)、PS	

さらに進化した『テーマ～』シリーズ最新作!

このゲームは水族館の経営が楽しめるSLGだ。広大な敷地を舞台に、さまざまな大きさや形をした水槽の設置から、魚集め、スタッフの雇用にいたるまで、すべてをプレイヤーの思いのままに運営していくことができるのだ。システムや操作性は、おなじみの「テーマ～」シリーズそのままだから、誰でも気軽に水族館作りに熱中できるぞ。

▶シリーズではおなじみの、リアルタイムで動き回るお客さんキャラも健在だ。



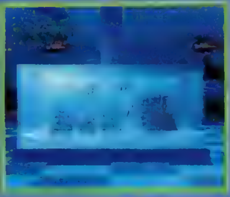
◀優秀なスタッフを見つけ出すことも経営者の重要な仕事。

theme AQUARIUM™ テーマアクアリウム

©1998 Electronic Arts Square K.K. All rights reserved. Theme Aquarium is a trademark of Electronic Arts Inc. used under license. 'Theme'series products are the property of Bullfrog Productions Ltd.

『～アクアリウム』の注目ポイントはココ!!

シリーズを通じておなじみの経営パートのほかに、本作にはイルカを訓練してショーを開いたり、魚を集めたりといった斬新な要素も存在することが判明！　ここでは、これまでの経営ＳＬＧとはひと味違う、これらの要素を紹介するぞ。

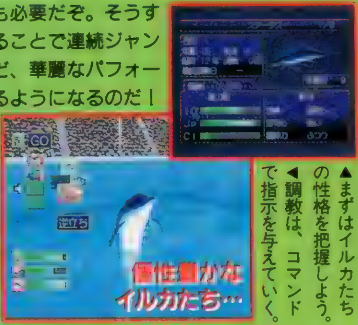


◀館内の様子を再現したムービーも多数収録！

ポイント1 イルカを調教できる!!

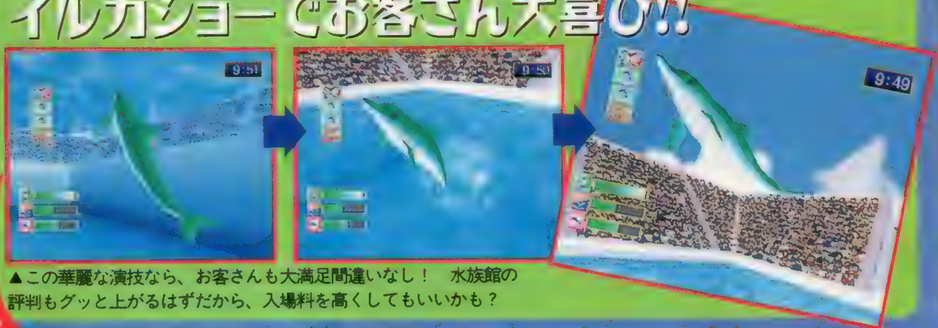
このゲームでは、イルカショーに出演するイルカを育てていくこともできるぞ。だが、ショーを開くには、まず調教を通じてイルカたちと仲良くならなければならない。イルカの機嫌に気を配りながら、ジャンプや道具を使った演技などを順に教えていこう。そして演技がうまくいったら、ごほうびをあげて、イルカの信頼度を上げることも必要だぞ。そうすると、指示を与えることで連続ジャンプやボール運びなど、華麗なパフォーマンスをしてくれるようになるのだ！

◀イルカたちが覚えられる技はこんなにあるのだ！



▲まずはイルカたちの性格を把握しよう。◀調教は、コマンドで指示を与えていく。

イルカショーでお客さん大喜び!!



▲この華麗な演技なら、お客さんも大満足間違いなし！　水族館の評判もグッと上がるはずだから、入場料を高くしてもいいかも？

ポイント2 珍しい魚を求めて漁に出る！

人気のある珍しい魚や動物を入手するには、自ら海へ漁に出なければならない。この部分はすごろく形式になっていて、楽しく魚や動物を捕獲していけるぞ。

◀人気のあるものは、業者から仕入れるのは困難。

▶船で海に出て、魚群探知機で目当ての魚を探そう。

◀なぜかサイコロが登場。出た目だけ進めるのだ。

▲どんなに頑張っても、自然にはかなわない。また次のチャンスを待とう！

そして注目！ ポケットステーションでさらにイルカと仲良くなれる！

ゲーム本編で育てたイルカのデータをポケットステーションにセーブすれば、なんと携帯育成ゲームとして遊べることが判明！　イルカをさらに調教できるのはもちろん、海底探索で宝物を探させたり、通信対戦機能を使って友だちのイルカとレースをさせたりと、本編とは違った遊び方が可能なのだ!!

この イルカちゃんを…

▲連れ歩いて調教したいときには……。

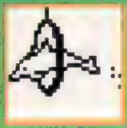
ポケステにうつすと……

こうなる!

▼これで、いつも一緒だぞ。

画面パターンの一部を紹介

画面では、時間の経過や体調、そしてプレイヤーの指示により、動きのパターンがリアルタイムに変化していくぞ。



調教

◀おそらく本編にも反映されるであろう、ポケステのメインモード。

ボクシング

▲世界チャンピオンを目指す……かどうかはともかく、かなり謎な特訓。

読書？

▲頭の良さを上げる特訓？　技を覚えるのが早くなったりするのかも…。

お宝探し！

▲海底で宝箱を探してきてくれることも。これは本編での資金にもなる。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
8

超美麗ビジュアルでつづられ

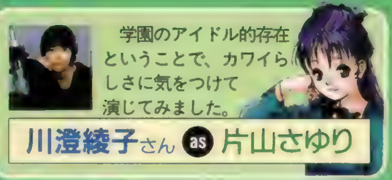
後夜祭
-a sherd of youthful memories-

美樹本晴彦がキャラクターデザインや、作画などを総監督している期待の学園恋愛SLG『後夜祭』。第2回目の紹介となる今回は、新たに発表された5人のキャラクターと各担当声優のコメントをバッチリ大公開しよう！

後夜祭 -a sherd of youthful memories-	
99年2/25(予)	▶価格未定 ▶翔泳社
恋愛SLG	▶MC(ブロック数未定)

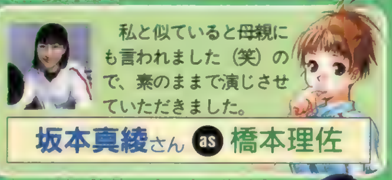
新キャラ&声優コメント大紹介!!

またまた登場の5人の新しい仲間たち。今回は、担当の声優さん（前回の3人を含む）のコメント付きで、キャラの魅力をドーンと紹介！



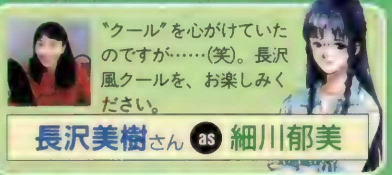
学園のアイドル的存在ということで、カワイらしさに気をつけて演じてみました。

川澄綾子さん as 片山さゆり



私と似ていると母親にも言われました（笑）ので、素のままで演じさせていただきました。

坂本真綾さん as 橋本理佐



"クール"を心がけていたのですが……（笑）。長沢風クールを、お楽しみください。

長沢美樹さん as 細川郁美

人と接するのが苦手な女の子

伊藤紗絵

クラスでの存在感のなさは、ナンバーワン。自分の気持ちを人に伝えるのが苦手で、他人からは無表情・無感情と思われている。いつも、窓から外を眺めているようだ。

CV&コメント
折笠 愛さん

初めて演じるタイプでして…「早く大きな声を出したい」とストレスが（笑）。紗絵ちゃんを笑わせてあげてくださいね。

池田恵理子

「好きなものは好き、キライなものはキライ」とハッキリ言える、押しの強いタイプ。周りのことは気にしないので、付き合っていると少々振り回されることも!?

CV&コメント
南 央美さん

今回は恵理子のようなタイプが身近にいなくて、役作りに困りました。電車での人間ウォッチングの成果をお聞きください。

自由奔放なマイペース娘

 ©1998 shoeisha co.,Ltd.／アストロビジョン イラスト／美樹本晴彦

る青春学園SLGの情報を独占公開!

この『後夜祭』のメインの目的となるのは、クラスの仲間とともに学園祭を成功させること。その過程で、特定の女の子と仲良くなっていけば恋に発展していくこともあるぞ。ただ、従来の恋愛SLGのように〝女の子だけを追いかけていればOK〟というわけではなく、男の子との友情も大切だし、もちろんクラスの団結力も必要。今回は、重要なポイントとなる〝仲間〟について紹介しよう。

仲間同士の結束が「催し物」を成功させるカギ?

催し物は基本的に、今回までに紹介している8人のキャラで作成していく。プレイヤーは8人の性格や相性などを考えて、衣装、SFX、音響、宣伝など、誰をどの作業に割り当てるかを決めることができる(好感度によっては命令を聞いてくれない場合も)。また、主人公(プレイヤー)も、どの作業を手伝うかを選択できるぞ。

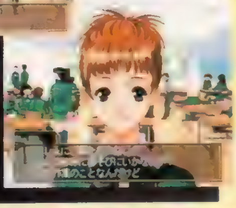
▲影になっているのが主人公。お目当ての女の子と一緒に作業すれば、好感度も大幅にアップ!?

誰と誰を組ませるのがベストなのか?

◀人数は多いにこしたことはないようだ。得手不得手を早く見つけよう。

CHECK 会話シーンにも注目!

主人公に対しての好感度が上がると、「R.E.S」システムによる会話シーンが発生。会話に対して肯定、否定などのリアクションを入力できる。



▶仲良くなるとデートにも誘えるぞ。▲休み時間や放課後が会話タイム。

声優サイン入り色紙大プレゼント!

本作のCVを担当した8人の声優さんのサイン入り色紙をプレゼント! 希望する人は下のあて先まで(11月26日消印有効)ご応募ください。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

◀住所、氏名、電話番号、希望する声優さんの名前をしっかりと明記して送ろう。

あて先
〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部
「団子よりオンナ」係まで

竹下翔

足を負傷した悲劇の英雄

サッカー部の次期キャプテンとして期待されていたが、試合中の負傷でサッカーを続けることを断念。以来、心を閉ざして、学校にもあまり来なくなってしまった。

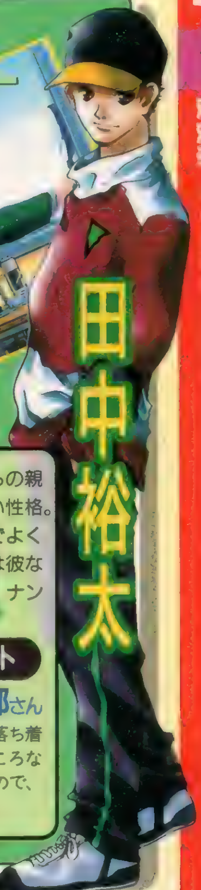
CV&コメント
置鮎龍太郎さん
学園祭の記憶があまりないもので役作りに苦労しました。がんばったので、ぜひ応援してあげてください。

鈴木悟

社交的だが実は秘密主義な青年

社交的な性格で誰ともすぐ仲良くなるが、実は自分のプライベートな感情は一切語らない秘密主義者的なところも。その中性的な容姿からか、女性にも人気があるようだ。

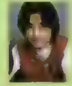
CV&コメント
三木眞一郎
主人公やほかの登場人物との距離のとり方に気を付けました。なんとなく、自分に近いと思うので、素でやってる部分も……。



田中裕太

クラスのムードメーカー

主人公の中学時代からの親友で、明るく屈託のない性格。主人公にも冗談まじりでよくからんでくるが、それは彼なりの友情表現? また、ナンパが趣味らしいが……。



CV&コメント
森久保祥太郎さん
やりやすかったです。落ち着きのなさや、能天気なところなどは、自分に近い(笑)ので、苦労なく演じられました。

CHECK! 99年1月発売予定の『できる!! ゲームセンター』(翔泳社)に、『後夜祭』の魅力がたっぷり詰まったプレビューディスクが同梱されることが決定!!

緊急特集 PDA＝「ポケットステーション」

'98年12月――メモリーカードはゲーム機に進化する!

今年2月に発表されて以来、ずっと音沙汰のなかったPSの携帯情報端末"PDA"。その正体が、先日行われた「東京ゲームショウ'98秋」の会場でついに明らかになったぞ。その名もずばり「ポケットステーション」。今回はその詳細に迫ってみよう!

10月9日午前11時 ―― 発表

「TGS'98秋」初日(特別招待日)のSCEIブース特設ステージ。ここで大々的に発表が行われ、注目の新ハードがついに姿を現したぞ。駆けつけた報道陣が見守る中、「ポケットステーション」の名前を初めて公開。その驚くべき可能性も明らかにされたのだ!

◀ステージショーでその斬新なイメージを強くアピール!

▶会場では実際に見本に触れて、その魅力を確認できたぞ。

注目の新ハード「PocketStation」―― 詳細

実物大スケール

外寸：64×42×13.5ミリ、重量：約30グラム。この小さなボディに無限の可能性が!!

●ポケステはPSに差し込んで、対応ソフトからアプリケーション(ソフト)を書き込むことで遊べるようになる。逆にポケステのデータをPSに持ち込むことも可能。この2つをつなげば、まったく新しい楽しさが始まる!

●ポケステは15ブロックのセーブ容量を持ち、空きブロックの範囲内なら、いくつでもソフトを保存することが可能。もちろん、メモリーカードとしても使用できる。

●ポケステは、ほかにも「赤外線通信機能」や「声でしゃべる機能」、「カレンダー機能」などを搭載している。遊びの可能性は無限大だぞ!!

接続

▶ボタン部のフタを開いてPSに接続するのだ。

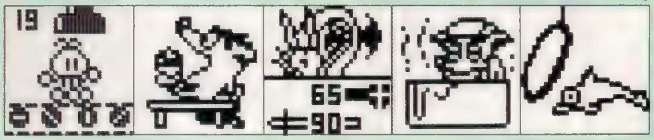
対応タイトルも発表!
同時発売2タイトル含め、計32タイトルに

会場では同時に多数の対応タイトルも発表され、実際にポケステ上で動く姿も公開されたぞ! これらは、単にポケステのゲームが書き込まれているだけではない。ポケステで遊んだデータをPSに持ち込むことで、本体のゲームでもイベントが発生するなど、ソフトごとに楽しい趣向が用意されているぞ。

すでにプレイも可能な状態

◀会場ではコンパニオンが、実際に動くポケステの見本を携帯。うらやましい!?

◀首にかけることで持ち運びにも便利。



「Pocket Station」対応タイトルリスト

●1998年12月発売のソフト		
12月3日	進め!海賊	アートディンク ¥5,800 SLG
12月17日	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!世界一周～	SCEI ¥4,800 ACT
12月23日	ポケットダンジョン	SCEI ¥2,800 RPG
12月	ポケットムームー	SCEI 価格未定 ETC
12月	LUNATIC DAWN Ⅲ	アートディンク ¥5,800 RPG
12月	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア ¥5,800 SLG
12月	ストリートファイターZERO3	カプコン 価格未定 対戦ACT
12月	もんすたあ★レース	コーエー ¥4,800 RPG
12月	I.Q FINAL	SCEI ¥4,800 PZG
12月	Hello Kitty White Present	ハドソン ¥5,800 PZG
●冬発売のソフト		
冬	バトル昆虫伝	ジャレコ 価格未定 S・RPG
冬	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア 価格未定 RPG
冬	モンスターファーム2	テクモ ¥5,800 SLG
●99年1～3月発売のソフト		
1月	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス ¥5,800 SLG
1月	水族館プロジェクト ―フィッシュハンターへの道―	テイチク ¥5,800 AVG
2月	モンスター コンプリワールド	アイディアファクトリー ¥5,800 RPG
2月	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ 価格未定 A・RPG
2月	おみせde店主	テクノソフト 価格未定 RPG
2月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー ¥5,800 ACT
2月	～ミスタープロスペクター ～ほりあてくん	リズミックス ¥2,800 ETC
2月	ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト 価格未定 SLG
3月	ファイヤープロレスリング(仮)	ヒューマン 価格未定 SPG
●春発売のソフト		
99年春	かろりんこ	オラシオン 価格未定 ETC
99年春	ワンワンダイアリー(仮)	コナミ 価格未定 SLG
99年春	CAPA(仮)	SCEI 価格未定 ETC
99年春	どこでもいっしょ(仮)	SCEI 価格未定 ETC
99年春	バス・バイド(仮)	バンダイ 価格未定 ACT
99年春	～太陽のお告げ	プログレス 価格未定 ETC
●発売日未定のソフト		
未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー 価格未定 RCG
未定	シーバス1-2-3(仮)	ジャレコ 価格未定 A・RPG
未定	ポケ単・ポケ熟	SCEI 価格未定 ETC
未定	ラグナキュール・レジェンド	SME 価格未定 RPG

Crash Bandicoot TM&©UIS/Source Code NDI ©Sony Computer Entertainment Inc.

『TGS'98秋』での発表とメーカーインタビューから、気になる情報を大公開!!

ション」12月23日発売!! ¥3,000●税別

SCEIは7タイトルを発表! ゲーム画面から気になる遊び方をチェック!!

うち、新発表タイトルは6本

ポケットステーション本体と同時にSCEIは7本の対応タイトルを発表。その一部は会場に用意されたポケステ上で、実際に遊べる状態で紹介されたのだ。どのタイトルもPS本体のゲームと連動して様々な楽しみ方が期待できるものばかり。それぞれを紹介していくぞ。

▲ポケットステーションを手に、その魅力を紹介したステージ。

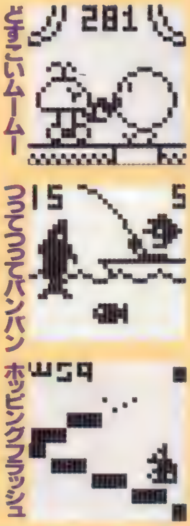
ポケットムームー

▲「ポケムー」のメニュー画面。ポケットゲームだけでなくPS上でも遊べるのだ。

あのムームー星人が帰ってきた!!
今度はミニゲームに挑戦だ!

長きにわたる沈黙を破り、あのムームー星人が再襲来!! この「ポケットムームー」は同時発売のポケステ対応タイトルで、PS本体との連動を最大限に楽しめるオススメの1本だ。ポケステで遊べば遊ぶほど、どんどん楽しみが広がっていくぞ。

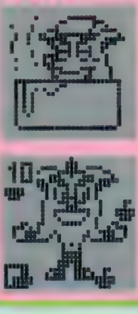
遊べるゲームは盛りだくさん!



スコアをムームーコインに変えて新たにゲームやアイテムをゲット!

最初にアロハ男爵がプレゼントしてくれるポケステ用のポケットゲームをプレイすると、獲得したスコアがポケステに蓄積される。そのスコアをPSに持ち込めば、ムームーコインに交換でき、「ポケットムームー」の世界に散りばめられた新しいポケットゲームや、アイテムをゲットできるぞ。また時計機能も使用。ある特定の時間限定で起こるイベントも存在するぞ!

クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび! 世界一周～



ポケットステーションでも「クラッシュ・ダンス」!

人気ACTの最新作にもポケステ対応モード「どこでもクラッシュくん」が用意されている。本体からダウンロードすれば、キミのポケステにクラッシュくんが住みつくぞ。クラッシュくんとの日常を楽しもう!

ポケットダンジョン

3Dダンジョンもポケットステーションで!

▲▶本格的RPGをポケステで!

32×32ドットの液晶画面を使って繰り広げられる3DダンジョンRPG。PSに接続すれば、捕まえたモンスターたちをTV画面で鑑賞できる! 簡単なシステムで奥深い冒険が楽しめる、もう1本の同時発売タイトルだ。

プレイステーションでモンスター鑑賞!

I.Q FINAL

ついに発表された大ヒットPZG「I.Q」の続編もポケステに対応! 得点などのランキングデータを交換することができるのだ。

◀「I.Q～」の詳細な情報については、16ページをチェック!

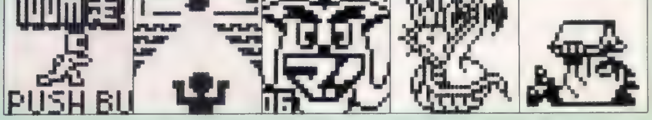
CAPA(仮) どこでもいっしょ(仮) ポケ単・ポケ熟

「CAPA(仮)」は発声機能を使った携帯ペットで、「どこでもいっしょ(仮)」は通信機能を利用した、コミュニケーションツール。「ポケ単・ポケ熟」は便利な電子辞書なのだ。

ゲームショウ会場ではデモンストレーションも

「CAPA(仮)」と「どこでもいっしょ(仮)」については、会場で体験することができた。コミュニケーションという点で、従来のPSにはないソフトだった。

「CAPA(仮)」



Pocket Station で広がるPSの世界!!
第1期参入メーカー カプコン テクモ アートディンク に直撃インタビュー!

カプコン

これまで数多くのヒット作品をプロデュースしてきたカプコン開発本部本部長、岡本氏。そして副部長である船水氏の両氏がポケットステーションについて大いに語る!!

「PSといつも一緒だという感覚が魅力ですね。」

——まず始めに、ポケステに魅力を感じますか？
岡本吉起氏(以下、岡本)：ポケステは魅力的なハードです。特にこれだけPSが普及したあとだと、見過ごせないですね。
——ポケステには何か、PSを変えることができる可能性があると思いますか？
岡本：新しいものを与えられたら、それで何かしてしまうのがクリエイターですから、PSの遊び方を変えてしまう可能性はありますね。着眼点の1つとして、PSといつも一緒だということ。TVの前だけでなく、いつでも気持ちはPSと一緒にいるってこと。重要なことですよね。
——なぜ『ZERO3』が第1弾なのですか？
岡本：一番使いやすかったのと、ポケステの話を聞いて、一番発売の早いタイトルだったからです。
船水紀孝氏(以下、船水)：タイミングが良かったんですよ。発売日もポケステと同時期ですし。
——ポケステではどんなことができるんですか？
船水：『ZERO3』はPSのゲーム側に〝ワールドツアーモード〟という育成モードがあり、キャラをポケステに抜き出して育てられるんです。
——『ZERO3』は、企画段階からポケステ対応というのを考えていたのでしょうか？
船水：スケジュール的にはほとんどムリヤリです。ちょうど企画を進めていたときに、ポケステの話を聞きまして、じゃあ第1弾でやろうって。
——ポケステでやってみたいことはありますか？
船水：アイデアがあったら使いたいと思います。
岡本：ポケステがあるから、使いたいじゃなくて、アイデアがあるから使ってみようって感じです。
船水：『ZERO3』も、育成がやりたかったのと、タイムリーだったのがあってですから。
岡本：RPGとかがおもしろくなりそうですね。例えばある部分で、ポケステのデータをどうにかしないと帰ってこれない場所とか。ゲームの本筋からは離れているんだけど、そこはそこでおもしろい。これならやる意味はありますよね。
——いろいろなメーカーが参入しようとしているようですが、その点はいかがですか？
船水：「第1弾」でやりたくて急いでるんじゃないですかね。うちの場合、勝手に現場がキャラクターを作っていたのがあるんです。ポケステがPDA(仮)で発表されたときから趣味でドット絵を作ってましたから。キャラだけなら『ジャスティス学園』もあるんですよ。『熱血青春日記2』とか作ったとしたら、いろいろできそうですからね。
——では最後に、今後のカプコンのポケステ対応ソフトについてひと言お願いします。
岡本：とにかく企画ありきでしょう。そうやってメーカー側からレベルを上げていかないと、せっかくのアイデアも埋もれてしまい、最後はポケステから離れる結果になってしまいますから。
船水：どこかのメーカーに出し抜いて欲しいとさえ思います。「こんな使い方があったのか！」みたいなのを私たちも考えていますよ。
——本日はありがとうございました。

岡本吉起氏
株式会社カプコン 常務取締役・開発本部本部長。

船水紀孝氏
株式会社カプコン 取締役・開発本部副本部長。

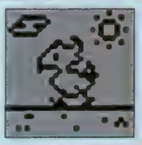
ストリートファイターZERO3

インタビューの中でもちょっと触れられた〝ワールドツアーモード〟が楽しめる『ストZERO3』。お気に入りのキャラをいつでもトレーニングできるのがウレシイのだ。

発表と同時に名乗りを上げげた、気になるタイトルを紹介!

ファイナルファンタジーVIII

詳細は未定だが、『FFVIII』も対応。TGS会場では、画面にチョコボが!?



(スクウェア)

バトル昆虫伝

本編で捕獲した昆虫を入れておいて、観察や飼育が可能だぞ。虫カゴの代わりかな？

(ジャレコ)

ブルムイ ブルムイ

どんな物にも変身できる、カワイイ謎の生物ブルとの冒険を楽しむRPG。

(カルチュア・パブリッシャーズ)

おみせde店主

ファンタジー世界でお店を作れるRPG。ポケステで新天地発見？

(テクノソフト)

テーマアクアリウム

シリーズ最新作の水族館経営SLG。ポケステではイルカを育成することができるのだ！

(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)

モンスターコンプリワールド

ダンジョンで捕まえたモンスターを育成し、モンコンバトルを勝ち抜くのだ。

(アイディアファクトリー)

もんすたあ★レース

全部で108種類も登場するモンスターを集めて、レースに参加し勝ち抜いていくRPG。

(コーエー)

Hello Kitty White Present

キティちゃんがかわいいACT。ポケステならいつでもキティちゃんと一緒だ!!

(ハドソン)

©CAPCOM CO.,LTD. ©スクウェア ©1998 CULTURE PUBLISHERS,F2 All Rights Reserved. ©1999 Technosoft Co.,Ltd. ©1998 JALECO LTD. ©1998 IDEA FACTORY ©1998 KOEI ©1998 Electronic Arts Square K.K. All rights reserved. Theme Aquarium is a trademark of Electronic Arts Inc. used under license. 'Theme'series products are the property of Bullfrog Productions Ltd. ©1976,1998 SUNRIO CO.,LTD.APPROVAL No.S9101510©1998 HUDSON SOFT

アートディンク

『進め！ 海賊』や『ルナティックドーンⅢ』でいち早くポケットステーション対応を果たしたアートディンクにお話をうかがった。

河西克重氏

斬新なコンセプトのソフトをリリースし続ける老舗メーカーアートディンクの取締役副社長。

ミツバチみたいな使い方を考えています。

河西克重氏（以下：河西）：ポケステは充分魅力的だと思います。今までスタンドアローンだったPSがポケステを得て、ある種のネットワーク的情報伝達手段を持ったと言えるでしょう。

――ポケステでどんなことができると思いますか？

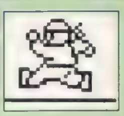
河西：ポケステは花にとってのミツバチみたいな存在。PS本体からお使いに行くキャラクター（メールやデータを運ぶ）なんておもしろいと思います。

――最後に現状のポケステに対する意見をお聞かせください。

河西：SCEIではポケステの使い方は、みんなに考えて欲しいというコンセプトなのでしょう。今後、「SCEIが考えている」という意味での使い方がもっとでてきてほしいと思います。

――ありがとうございました。

進め！ 海賊



本編で仲間にした子分の海賊を、「鯱の穴」という訓練所でレベルアップさせる育成モードが、ポケステではプレイ可能なのだ。

テクモ

人気の育成SLG『モンスターファーム』の第2弾でポケステ参入を決めたテクモ。ポケステの可能性についてうかがってみたぞ。

蔵方 徹氏

人気作「モンスターファーム」などのプロデュースを手がける、テクモ商品開発部課長。

ポケステ自体の普及がカギだと思います。

――ポケステはメーカーにとって魅力的なハードだと思いますか？

蔵方徹氏（以下：蔵方）：赤外線での対戦など、おもしろそうですね。ただ、ちょっと表示能力が弱いかも…。でもポケステ自体が普及して、対応ソフトがより売れるという形になればメリットもあると思います。

――ポケステの可能性という意味ではどんなところが重要でしょう？

蔵方：やはり外に持ち出せるところだと思います。

――ポケステのこれからに期待するところはありますか？

蔵方：ポケステでおもしろいことをやっていくことが、PS自体のセールスにつながるような好循環ができるのを期待しますね。まだ、期待してくださいとしか言えませんけど。いろいろ考えてますよ。

――ありがとうございました。

モンスターファーム2

人気のモンスター育成SLGの第2弾。ポケステでできることの詳細は未定。モンスターの育成ができる？

クリスマスに手元に届く!! PocketStation+対応ソフト1本!

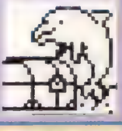
30名様に プレゼントだっちゅーの♥ Present DA

この嬉しいニュースを記念して、抽選で30名様にポケットステーション本体と、下の対応ソフト5タイトルの中からどれか1本（発売日が確定していないタイトルは、発売当日の発送となります）をセットでプレゼント。どんどん応募してね。

◀▲ポケステを手にほくほく顔の彼女。オシャレな姿は女性たちにも大人気。来年のトレンドはこれで決定!?

選べる"Pocket Station"対応 5タイトルから1本!!

A テーマアクアリウム



可愛いイルカとのひとときを楽しみたいあなたに。育てたイルカを本体に戻すと発生する特殊イベントもある!?

B クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!世界一周～

ゲーム本編では見られない、クラッシュの意外な一面をのぞけるかも…。

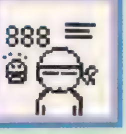
C ポケットダンジョン

RPG好きなら迷わずコレ。いつでも好きな時に本格的な冒険が楽しめるぞ。モンスター図鑑を完成させるのだ！

D ポケットムームー

ムームーのミニゲームがたくさん詰まったバラエティソフト。君はすべてのゲームを集めることができるか？

E 進め！ 海賊



伝説的な海賊の息子となり、大海賊を目指すSLG。船での戦闘、お宝探し、アジトの建設とバラエティ豊かな1本。

◆応募のきまり

希望の人は154ページのアンケートハガキの希望プレゼントの記入欄に〝P〟と、左の5本の中から希望するソフトのタイトルに付いている英字（「テーマアクアリウム」ならPA、「進め！ 海賊」ならPE）を書いて応募してください。

※当選者の発表はVol.91（11月27日発売）にて発表します。雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、賞品発送の都合上一部地域によっては、到着が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。ポケステ本体の色は選べません。

©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.　©TECMO,LTD.1998

PlayStation
外出
この霧を晴らすのは、ボクたち。
その日、街は霧に覆われ、生き物たちは迷い、物語は始まる。
さあ、霧に狂わされた極限の世界から光をもとめて旅立とう。
物語、世界観、戦闘システム、そのすべてが考えられない迫力で
君を襲う。プレイステーション初のフルタイム・ドラマチックRPG
「レガイア伝説」。君はもう、部屋から出られない。
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

禁止
SUPER LISA SHIBUYA
10/29
発売
標準価格 5,800円［税抜］
フルタイム・ドラマチックRPG
［レガイア伝説］™
SCPS-10059
●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
©1998 Sony Computer Entertainment Inc. "PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
contrail
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

KODANSHA
PlayStation
きょうはお店番、
あしたは
大冒険！
だんじょん商店会
～伝説の剣はじめました～
主人公は新米の魔女。パートナーである猫と共に、
見知らぬ街へやってきたばかりです。
持ってるものは、おばあさんからゆずられた古びたホウキと、
すりきれた占いカード、そして伝説の"魔女の大鍋"……。
あなたの物語が、いまはじまります。
初回特典
オリジナル
タロットカード
14枚組
■ロールプレイング　■予価5,800円（税抜）
10/29
OPEN
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©1998 藤浪智之/佐々木 亮　©1998 講談社/キノトローブ

電撃PS88号特別付録

MEMORY CARD SEAL

秋の新作ソフトSPECIAL

◆：文字タイトルシールは台紙シールに貼って色々なセーブデータの入っているメモリーカードに使うと便利です。

スマッシュコート2	B&B Busters	お嬢様特急
TOYS DREAM	アドヴァンストV.G.2	落ちゲーやろうぜ!
ガーディアンリコール	ナムコアンソロジー2	東京魔人学園剣風帖
三国志VI	センチメンタルジャーニー	XI【sai】
アルバレアの乙女	仮面ライダー	SDガンダムGGENERATION
スペクトラルフォース2	efficus	アストロノーカ
オウバードフォースアフター	ウイニングポスト3 プログラム'98	私立ジャスティス学園
だんじょん商店会	beat mania	メタルギア ソリッド
レガイア伝説	サンパギータ	どきどきポヤッチオ
アナザー・マインド	AZITO2	封神演義
エクソダスギルティー	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	御神楽少女探偵団
みつめてナイトR大冒険編	火星物語	エンドセクター
Wizard's Harmony R	スレイヤーズわんだほ～	ドキドキプリティーリーグ 熱血乙女青春記
1on1	星の丘学園物語 学園祭	デストレーガ
現在進行中	serial experiments lain	Knight&BABY

▲タイトル貼り用台紙シール

©表記は53ページにあります。このシールは非売品です

GOGORPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
電撃PSは
RPGの味方です
ファイナルファンタジーVIII
チョコボの不思議なダンジョン2
新世代ロボット戦記ブレイブサーガ
幻想水滸伝II
ポポローグ
サウザンドアームズ
ETERNAL CHAIN
みつめてナイトR 大冒険編
ドラゴンヴァラー
モンスターコンプリワールド
イラスト/C次郎

最新ムービー画面を始めとする数々の新情報に加え、
噂のジャンクションシステムを徹底解剖!!
東京ゲームショウ'98秋で公開された
ジャンクションシステムを楽しめる
CD-ROMを試遊台でプレイして、
その感触を徹底レポート!!

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、PS

キャラ同士の関係を示すムービーシーン公開!!

スコール、リノア、そして魔女イデアに関する最新ムービーを一挙に公開。それぞれのキャラの関係を知る上で、非常に重要なシーンになるはずだ。中でも注目は、夕日が世界を紅く染め上げる中、たがいに見つめ合うスコールとリノア。このままタイトルロゴにある2人の姿につながっていきそう(?)な画面だ。詳細は不明だが、意味深な場面であることは間違いない。

FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

TGS'98最新試遊台

徹底プレイレポート

新着イベント画面大公開!!

スコール・レオンハート

ダンスパーティで優雅に舞うスコールとリノア。しかしこの場面でわかっているのは、スコールが着ている服が特殊精鋭部隊SeeDの正装であることと、その相手がドレスアップしたリノアであるということだけ。2人が出会った経緯とは? また、ガーデンの生徒でもないリノアがなぜスコールと踊っているのか? 謎は多い。

スコールとリノアの関係は?

 ©スクウェア キャラクターデザイン/野村哲也

リノアと魔女の関係は?

血縁ではなく、何らかの理由で「次の選ばれし者」に力だけが引き継がれてきた魔女。その現在の力の継承者であるイデア。彼女とリノアの間にも何らかの関係があることが判明した。一見すると、主人とその付き人のようだが、その真の関係とは、協力か、敵対か、それとももっと深い関係なのか…。

魔女イデア

リノア・ハーティリー

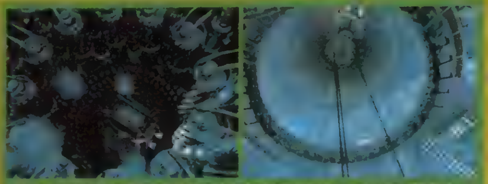
CHECK!

「Ⅷ」の世界にも刑務所があった!

広大な砂漠の中にそびえ立つ、巨大な建造物。実はこれは、犯罪者たちを収容する世界最大の刑務所なのだ。刑務所と聞いて思い出すのが「FFⅦ」でのコレルプリズン。あのときのように、何らかのイベントで内部に入り込むことになるようだ。具体的にはまだ不明だが、ガーデンで与えられるミッションの1つとして忍び込むということも考えられそう。また、どうやら刑務所の内部はダンジョンになっているようで、犯罪者を始め多くの敵との戦闘も予想される。

▼▶砂漠刑務所の外見。1つの建物がトライアングル状につながり、円錐状の基部を使って砂の中に潜り込むことができる。砂中の刑務所、まさに脱出不可能の要塞刑務所だ。はたしてどんな形で関わることになるのだろう?

▲▶これは実際のゲーム画面。その巨大さが見てとれる。「Ⅶ」のコレルプリズンと違い、かなり近代的。



[内部] ▲刑務所の内部も複雑な作りになっていて、脱出するのも、ひと苦労しそう。

CHECK!

新マスコット登場…?

チョコボ、モーグリに続く新たなるマスコットキャラ誕生!? その名はムンバ。高い知能と記憶力を持ち、一度受けた恩は絶対忘れない種族らしい。残念ながらパーティメンバーではないようだが、ストーリー上、重要な役割を持つことになりそうだ。

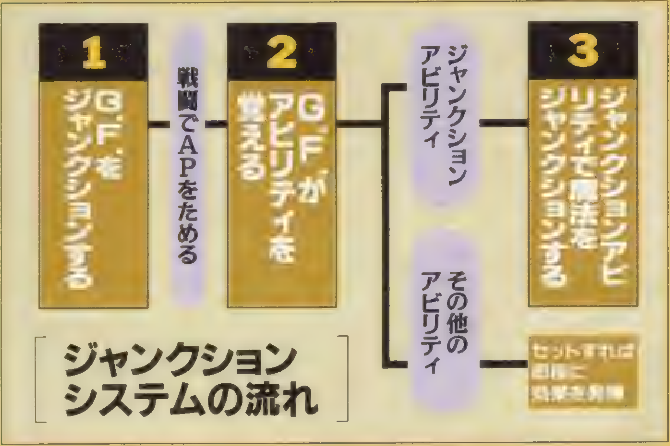
Moomba
ムンバ

試遊台最速体験レポートつき

ジョブ、アビリティ、マテリアを超える究極のキャラカスタマイズシステム

ジャンクションシステム徹底理解編

『Ⅷ』のシステム面で最大の特徴となるジャンクションシステムをさらに深く理解するため、この新システムを徹底解析。TGS'98秋に出展された最新試遊台をやり込んでわかったことをレポートしていくぞ！



自分だけの特性を持ったキャラを作り上げていくキャラカスタマイズシステムは、『ＦＦ』シリーズの大きな魅力。これまでにも、ジョブやマテリアなど、多くのシステムが登場してきた。そんな数々のシステムが、究極の形で結実した姿がジャンクションシステムだ。ジャンクションとは、Ｇ．Ｆ．（ガーディアンフォース）や魔法など、物質以外のものをキャラに装備させること。ここでは、そのシステムを実際の手順に沿って解析。また、実際にプレイしてわかったことや感想も併記していくぞ。

1 G.F.をジャンクションする

まずはG.F.をキャラにジャンクション（装備）。こうすることで、G.F.はキャラとともに成長していく。そして戦闘で得られるＡＰをためていくことで、数々のアビリティを獲得するのだ。覚えたアビリティは、キャラがそのG.F.を装備している限り、使用することが可能だ。

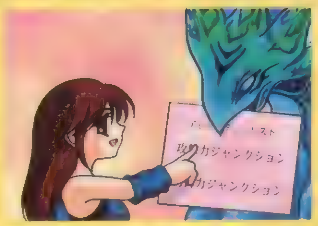
◀まずはG.F.をジャンクション。これをしなければ何も始まらない。

2種類以上のG.F.を装備可能

Ｇ．Ｆ．のジャンクションは、所持しているＧ．Ｆ．リストから選ぶだけなのでとても簡単。２体以上のＧ．Ｆ．を装備することも可能のようだ。Ｇ．Ｆ．をジャンクションすると基本アビリティの「まほう」「Ｇ．Ｆ．」「ドロー」の中から２つを選んで戦闘コマンドに追加できる。ジャンクションなしだと、戦闘では「戦う」と「アイテム」のみ。やはりＧ．Ｆ．のジャンクションは、すべての基本のようだ。

2 G.F.がアビリティを覚える

ＡＰをためることで覚えられるアビリティはG.F.ごとに異なっていて、どれをどの順番で覚えていくかは自由。ジャンクションする際、覚えられるアビリティ一覧が表示されるので、そこから選んでいけばＯＫ。G.Fが覚えるアビリティは大きく分けて以下の６種類だ。



ジャンクションアビリティ：キャラに魔法をジャンクションし、様々な特性をつける。	**コマンドアビリティ**：バトル中にコマンドになるアビリティ。戦闘コマンドに追加される。
キャラクターアビリティ：キャラに様々な特殊能力をつける。つけているだけで効果あり。	**パーティアビリティ**：パーティ全体に特殊な能力をつけるアビリティ。
G.F.アビリティ：Ｇ．Ｆ．の能力をアップさせてくれるアビリティ。	**メニューアビリティ**：メニューで使うアビリティ。メニューにコマンドが追加される。

G.F.により覚えられるアビリティが違う

Ｇ．Ｆ．が覚えるアビリティは、メインメニューの「Ｇ．Ｆ．」で確認できる。ここでは、それぞれのＧ．Ｆ．のステータスを参照できるほか、個別にいくつかのコマンドが用意されている。その中の「覚える」で、覚えることができるアビリティのリストが表示される。ここで次に覚えたいアビリティを選択できるのだ。覚えられるアビリティは、Ｇ．Ｆ．がレベルアップすることで増えていくぞ。

イラスト／影一号

3 ジャンクションアビリティで魔法をジャンクションする

アビリティの中でもっとも重要なジャンクションアビリティ（以下、JA）は、覚えることで魔法をジャンクション（装備）できるようになるというもの。JAの種類には「攻撃力ジャンクション」や「防御力ジャンクション」などのステータス系のジャンクションと、「属性攻撃ジャンクション」や「属性防御ジャンクション」などの属性系のジャンクションがある。たとえば「攻撃力〜」なら、魔法を装備することで攻撃力をアップでき、「防御〜」なら、防御力をアップできる。一方、「属性攻撃〜」なら、攻撃に属性を付加することができ、「属性防御〜」なら特定の属性に耐性をつけることができるといった感じだ。

▶ジャンクションでパラメータがどう変わるかは、すぐ確認できる。

ジャンクションシステムの一例

ここでは、JAと魔法を組み合わせることで、実際にどういった効果が生まれるか、具体的な例を紹介していこう。もちろんG.F.がJAを覚えていることと、必要な魔法をドローしていることが条件となってくるぞ。

攻撃力ジャンクション＋サンダー＝攻撃力アップ

攻撃力やHPなどのパラメータ系は、攻撃魔法をつけることでその能力値がアップする。

属性攻撃ジャンクション＋サンダー＝武器に雷系の属性付加

属性攻撃にサンダーをつけると通常攻撃に雷系の属性がつき、雷に弱い敵に大ダメージを与える。

属性防御ジャンクション＋サンダー＝雷系の攻撃を緩和

逆に、属性防御にサンダーをつけると、雷系の攻撃に耐性がつく。ファイアなら炎攻撃に耐性。

ドローした魔法は共用できない

魔法のジャンクションは、そのキャラが持っている魔法からジャンクションしたいものを選ぶ。効果は魔法ごと、さらに所持している数により異なり、戦闘で使用するたびに効果も減っていくようになった。なお、所持魔法はキャラ別で、例えばスコールの持っている魔法を他のキャラにジャンクションすることはできない。各キャラごとにしっかりドローしておく必要があるようだ。ちなみに、何をジャンクションすればパラメータがどう変わるか、ひと目でわかるようになっていて便利だ。

●ドローシステムで変わったこと

ドローシステムは「武蔵伝」に付いていた体験版から少しだけ変更があった。初めてドローする魔法は「????」で表示され、何がドローできるかわからなくなったのだ。一度ドローすれば、次からは表示されるようになるぞ。

△最初はわからない

▲魔法を初めてドローをするときは、どういった魔法がドローできるかはわからなくなった。敵からドローするときに「????」の表示が出たら、まだ持っていない魔法がドローできるということだ。

△サンダーだった

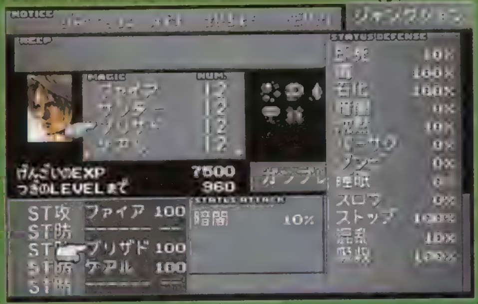
△次からはちゃんと表示

▲実際にドローしてみたら、サンダーをドローできた。次からサンダーをドローできる場合は、ちゃんと表示されるようになる。

ゲーム全体の印象は？

それでは最後に、全体的なゲームの感触を紹介していこう。まず驚くのは、ゲームの雰囲気の違い。いきなり学園（ガーデン）の保健室から始まり、しばらくは学園内でのようすが描かれるのだ。しかも学園祭直前、生徒たちは学園祭の準備に追われている。多少規模は大きいものの、現実にありそうな光景がそこかしこに見られる。若くて美人の担任教師との触れ合い、謎の転校生（もちろん美少女）を連れての学園案内など、これが本当に、「FF」かと思うくらい、これまでのイメージとのギャップに驚く。とにかく全体的に明るく、主人公スコールも無愛想だがクラウドほど暗くない。ちなみに関係ない（一般の人には重要）が、学園の制服は非常に現代的で、すごくオシャレだった。とくに女子生徒の制服はとてもかわいかった。コスプレをする人は要チェックだ。

次にシステム面についてだが、やはりジャンクションシステムの理解には時間がかかった。最初のダンジョン（といっても教官付き添いの試験だが）に挑む前に、しっかりシステムをいじって把握しておくべきだろう。とくに、G.F.のジャンクションを忘れると、戦闘で「たたかう」と「アイテム」しか選べなくなってしまう。発売までまだ間があるので、今のうちからしっかり理解しておきたい。また、キャラがリアル頭身になったメリットは大きく、ムービーとゲーム画面との差がほとんどなくなっている。ムービー挿入のタイミングや演出にも磨きがかかっており、実にスムーズに移行していたぞ。なお、アクセスに関しても問題なし。「VII」と同等か、それ以上に速い。メニューも使いやすく、プレイアビリティの高さはさすがのひと言だった。



NEWS 広がる『FFVIII』の世界

チョコボで冒険できる!?

年末発売予定の新型周辺機器として注目を浴びているポケットステーション。PSと連動して楽しめるこの携帯型ハードに、「FFVIII」も正式に対応することが決定した。具体的にどういった遊びができるのかは現在のところ不明だが、チョコボを育てられるわけではなさそうだ。何らかのデータを収集しながら、本体とデータ交換していくことが考えられる。何にせよ「FF」の世界がさらに広がりそう。詳しくわかりしだいまた紹介するぞ。

いざ、シドタワーへ！

見よ！これがシドタワーの全貌だ！

チョコボの不思議なダンジョン2

待望の発売まであと2カ月と迫った今号では、ゲームの節め節めで入る迫力のムービーシーンを始め、その驚くべきパワーアップぶりが伝わる数々の最新情報をお届けしよう。一足早く『チョコボ2』が遊べた「東京ゲームショウ'98秋」（10月10〜11日・幕張メッセ）での体験報告もあるのでチェックだぞ！

タワーを見上げるチョコボ

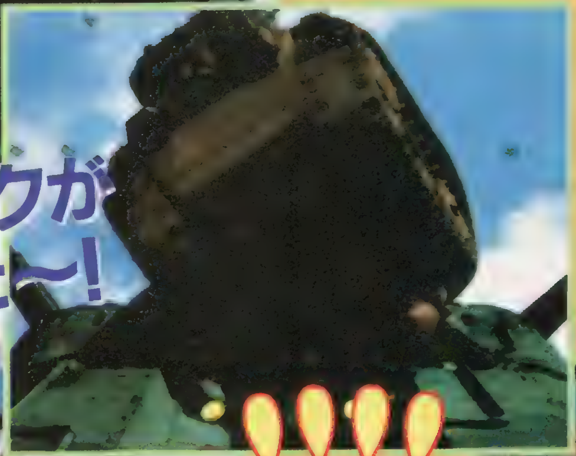
チョコボの不思議なダンジョン2

12/23 ダンジョンRPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ※「不思議なデータディスク2」同梱 ▶MC(1ブロック)

©1998 スクウェア ※画面写真は開発中のものです

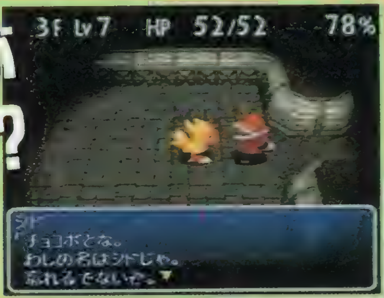
突然爆発するシドタワー！

▼ええ？　戦車が吹っ飛ばされた!?
中で戦争でも始まったんだろうか？



雲に届くほど高くそびえる鉄の要塞、その名もシドタワー！　この塔の主人シドはどういうわけか、村とその周辺に出没するモンスターから恐れられているという。しかし、そんなことは気にしないチョコボ。ズンズンと接近し、塔を見上げてビックリ！　なんと塔の頂上が爆発し、シドタンクが落ちてきたのだ……！

この迫力のシーンは、チョコボが初めてシドタワーに向かうときに展開されるムービーの一部。ほかにもいくつものムービーが、ストーリーに合わせて効果的に挿入され、物語を大いに盛り上げてくれるぞ。



◀チョコボは、怒りまくるシドと一緒にタワーを登ることに。それにしても、塔で何があったのか…!?

▶実はシドタワーの内部はダンジョンになっていて、モンスターがウヨウヨ！　タンクに乗って大砲をぶっ放すシドと協力し、頂上目指して登っていこう。ちなみに、タンクに乗っているからって無敵じゃないぞ。

不思議なハネ

判明した2つの使い道を紹介!

ツメやクラが壊れると出現する「不思議なハネ」は、チョコボの能力をさまざまにパワーアップさせる魅力的な要素。魔法をパワーアップさせるほか、なんと召喚獣までも連れ歩けるようになるというのだからオドロキ。今回は、判明した2つの使い方を紹介しよう。

◀魔法の名前がついたハネ。ほかにも、チョコボのステータスを変化させるハネがある。

魔法系のハネ

魔法を使うときに大きな影響力をもつ。この系統のハネを持っていると、ふつうに魔法の本を読んだとき以上に強力なパワーを発揮したり、チョコボが読めなかった「小難しい本」まで読めるようになるのだ。

サンダーの本の場合

ハネのない状態でサンダーの本を読むと、単体攻撃魔法サンダーが発動する。魔法を使えば使うほど、サンダラやサンダガといった強力な魔法になるが、複数の敵を攻撃することはできないのだ。

▲魔法の本だけだと、どんなに強力になっても単体攻撃のまま(写真はサンダラ)。

▶サンダークロスのハネがあれば、サンダーの魔法が複数の敵を攻撃できる強力な魔法に変化する。もちろん、使えば使うほど効果が増大していくぞ。

小難しい本の場合

その名のとおり、簡単には読めない上位の本で、スロウやサイレスといった補助魔法も発動できる本だ。この本を正しく解読できるハネを持っていないと、読んでも効果がないばかりか、チョコボの身に危険なことが起きてしまうぞ。「小難しい本」の場合、ハネがなくてもタライが落ちてくるくらいだけど、本のレベルが上がるともっと危険な目にも遭うらしい。「難しい」というだけあって、使うには注意が必要なのだ。

▲対応するハネがないときに読むと、タライが落ちてくる。笑えるけど、やっぱり痛いよう〜。

▶部屋にいるすべての敵の口を封じ、魔法をシャットアウト!

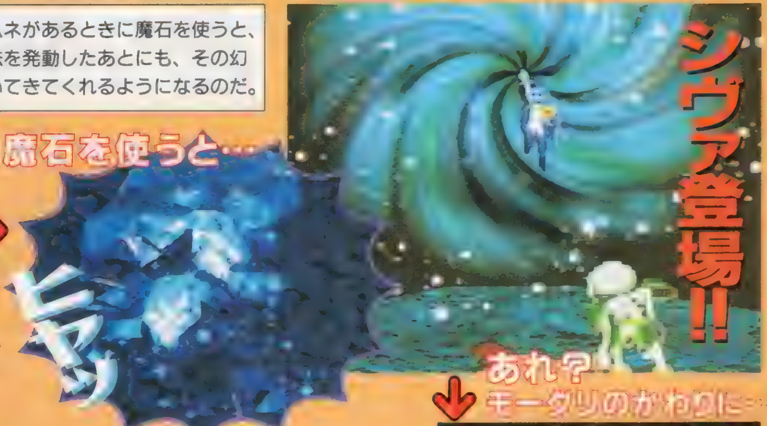
▶部屋中の敵の素早さを下げる。今のうちに先制攻撃だ!

召喚系のハネ

このハネがあるときに魔石を使うと、召喚魔法を発動したあとにも、その幻獣がついてきてくれるようになるのだ。

▲幻獣の名前がついたハネを入手した。さっそく魔石を使ってみよう。

▲幻獣は、地獄の炎を操るイフリート、氷の女王シヴァ、電撃を放つラムウ、そして巨人タイタンなど。



▶頼もしい仲間となる幻獣タイタンだけど、いくら幻獣でも彼らは無敵ではないので、敵に倒されることだってある。

▲チョコボと一緒にいたモーグリが、シヴァの姿に変化。どうやらシヴァがモーグリに乗り移ったようだ。ただ、幻獣を連れて歩くとチョコボの元気の減りが早くなるぞ。

TGS'98秋 体験レポート オープニングムービーから、数々のテクニックをモーグリに教えてもらいながら探検していく最初のダンジョンまでが遊べた「チョコボ2」。「チュートリアルダンジョン」のようだけど、それなりにストーリーもあって、白魔道士やデブチョコボも登場したのだ。最後にはなんと、ボスとの戦いもあったぞ。

謎のレバー

何が起こるかお楽しみ!?

「チョコボ2」では、ダンジョンのフロアに仕掛けられたトラップのほかに、あちこちに点在する謎のレバーがある。このレバーを操作すると、とってもラッキーなことや、とってもイヤ〜なことが起こるのだ。

◀床のトラップとは違い、レバーは初めからちゃんと見えている。動かしてみる?

So Good!

レバーを操作すると、冒険に役立ついいことが起きる場合がある。新しい通路が出現したり、貴重なアイテムの入った宝箱が降ってきたり、敵がアイテムになっちゃったり……。いつもいつもいいことばかりが起きるとはかぎらないけれど、ピンチのときはレバーに頼るのもいいかもね。

道が開ける

◀突然横の壁が崩れだし、新たな通路が出現。隠し部屋にでも通じているのだろうか? それとも単なる抜け道か?

宝箱が降る

◀宝箱が3つも降ってきた! 中にはとっても貴重なアイテムが入っているぞ! いつもこうなら言うことないんだけど…。

敵がアイテムになる

◀▼ガスが噴出して敵がアイテムに! ピンチのときにはうれしい。

「空のボトル」使用法

前作でも登場した「空のボトル」。「2」では、このアイテムを蹴りつけて敵のトドメを刺せば、そのモンスターの「エキス」を入手することができるのだ。

▶「空のボトル」を蹴りつけて敵のトドメを刺すと……。

▶エキス入手! エキスは武器や防具の合成にも関係する新アイテムだ。

▲前作と同じく、わき水などを汲んで薬にすることも可能。何度でも使えて重宝するぞ。

So Bad!

世の中いいことばっかりではないわけで、レバーを引いて最悪の事態を招くことだってある。そうなっちゃったら、知恵と勇気で切り抜けるのみ!

モンスターが出現

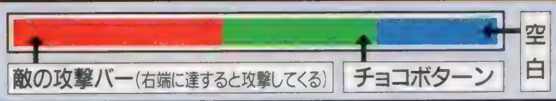
◀敵に追われている最中、レバーを操作したら周囲にモンスターがどーんと出現!

床が崩れる

◀1ブロックずつ床が抜け落ちる〜! 逃げ遅れ、落下するチョコボの運命やいかに?

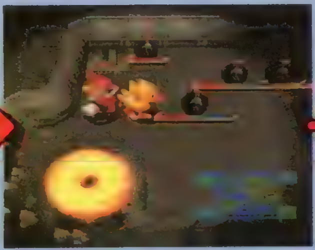
実例 ATBバーと時限爆弾

なんと、降ってくる時限爆弾にはATBバーが付いていた! 右の図のように、バーの空白部分が長ければそれだけチョコボが行動できる回数が増えるんだけど、対処できるのか? 実例を見てみよう。

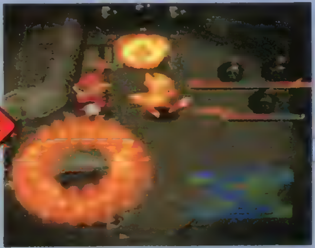


▲時限爆弾にはそれぞれタイマーが設定されていて、それがATBバーで表示されている。赤いバーが右端に達した爆弾から爆発していくぞ!

▲爆発の効果範囲は周囲8マス分。まず、近くのATBバーの短い爆弾を蹴って遠ざけ、ほかの爆弾の対処に向かおう。



▲チョコボが1つ動くとチョコボターン(緑)分が赤くなり、空白が減少していき、爆発までの残り時間が少なくなっていく。



▲1つ1つの行動をよ〜く考えて、慎重にこの場を切り抜けよう。爆発に巻き込まれると大ダメージを受けるぞ!

TGS'98秋 体験レポート

気になる操作性はバツグンで、何のストレスもなくサクサク進められた。新しいATBシステムも、実際にプレイすると意外と自然に理解できてしまう。敵が攻撃してくるまであと何回行動できるのかがわかるから、イチかバチかで攻撃してみる前に、バーを見て十分に戦法を考えることができるのだ。

完成間近! オリジナルストーリー&ゲーム

新世代ロボット戦記 BRAVE

オリジナル勇者の新形態!!

グレートバーンガーン

勇者シリーズ恒例、パワーアップ勇者ついに公開!! その名もグレートバーンガーン!! シリーズの伝統にのっとり、ゲーム中盤で傷ついたバーンガーンの代わりに第2の勇者（マッハスペリオン）が登場。その後、復活したバーンガーンと合体することで、この新たな勇者が誕生する。武装などについてはまだ不明だが、シリーズ最強の勇者になることは間違いない!!

マッハスペリオン

▲スペリオンとマッハフェニックスが合体した姿。傷ついたバーンガーンの代わりに登場。瞬兵の親友、洋が[illegible]

瞬兵の「勇気」と洋の「希望」が1つになるとき、究極の勇者が誕生する!!

バーンガーンとマッハスペリオンがそれぞれの“勇気”と“希望”を1つにしたとき、初めて実現する究極の姿。どうやらこれまでの勇者たちとはちょっと違った状態になるらしいのだが、詳細に関してはまだ謎に包まれている。

バーンガーン

▶聖勇者バーンとガーンダッシャーが合体した姿。瞬兵の勇気をチャージすることで合体が可能になる。

の内容を徹底解剖!!

SAGA ブレイブサーガ

新世代ロボット戦記
ブレイブサーガ

12月(予)	▶¥6,800 ▶タカラ
S・RPG	▶MC(ブロック数未定)

開発絶好調、完成も間近! 今回は、ついに発表されたバーンガーンの新形態・グレートバーンガーンの勇姿を独占公開だ!! さらに、ゲームシステムを完全解析するぞ!!

VARS

芹沢愛美が設立した私設地球防衛軍。バーンを始めとする勇者たちをサポートする。

逢坂まさる

◀VARSの基地管理、及び開発の責任者。愛美のことを「姉ゴ」と呼んで慕う。

椎名ひろみ

▶愛美に憧れVARSでバイトする女子高生オペレーター。[illegible]

守山さとる

▶VARSのメカニック担当。ひろみに一目ぼれし、その想いに身を焦がす純情な青年

相羽菜々子

◀瞬兵とは幼なじみのおてんば娘。泣き虫の瞬兵に呆れながらも、放っておけない。

芹沢瞬兵

▲バーンと共に戦う「勇気の源」。泣き虫だけど正義感が強く、優しい心を持つ少年。

芹沢愛美

◀瞬兵の姉。地球の危機を知り、VARSを設立、その隊長となる。

坂下洋

▶瞬兵の親友。グランダークの陰謀で行方不明になっていたが……。

絶対悪グランダーク

▲突如目覚めた悪の宇宙意識体。完全なる復活を目指し、様々な惑星に侵略を始める。

セルツ

▶グランダークの側近。最強の実力を持つ。現在、行方不明。

ギルティ

◀グランダークに付き従う「絶望」の戦士。ダークギルティオンを従え、瞬兵をつけねらうのだが……

オリジナルストーリー 戦いの構図

ストーリーの中心となるオリジナル勇者バーンガーン。その新勇者を取り巻くキャラクターたちを一挙に紹介。勇者たちをサポートするのは、愛美の設立した私設地球防衛軍VARS。対するは宇宙の絶対悪グランダーク軍だ。グランダークは自分の部下たちを利用しようとしているが、幹部たちは互いに仲が悪く統率はとれていない。とくにギルティは側近のセルツと入れ替わりに参加した謎の男。彼の立場がどういったものか、気にかかるところだ。

カルラ

▶美貌、[illegible]の宇宙意識体。セルツと入れ替わりにやってきたギルティに疑念を抱いている。

ガスト

◀醜悪、怠惰の宇宙意識体。兄がいたが、兄弟ゲンカの末に食ってしまった。

グランダーク軍

突如目覚めた宇宙の絶対悪グランダークが率いる軍隊。様々な宇宙人を利用しているため、まとまりが悪く、幹部同士も険悪な関係。

©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998
※画面写真は開発中のものです。

ゲームシステム完全理解講座

ゲームの流れ

全体的なゲームの流れは、TVアニメのように1話区切りとなっている。その1話1話の基本的な流れは右の図の通りだ。ストーリーの進行具合によっては、VARS本部に行かなかったり、タクティクスマップが複数登場したりもするぞ。

サブタイトル
▼
シナリオイベント
▼
タクティクスマップ
▼
シナリオイベント
▼
VARS本部

歴代勇者が総登場するS・RPG『ブレイブサーガ』。完成も近づき、ようやくゲームシステムも明らかになった。ここではそのシステム面をクローズアップ。シナリオ間のインターミッション部分となるVARS本部と、戦闘パートであるタクティクスマップを流れに沿って、詳しく紹介していくぞ。

◀戦闘の前後にはシナリオイベントも。

▼変形・合体ごとにムービーも入る。

VARS本部（秘密基地）

各話が終了すると、基本的に右の画面になる。本部では次の戦闘に向けての準備を行うのだ。ここでは、本部で行えることを紹介していこう。なお、セーブもこの画面で行うことになる。

◀簡単なチュートリアル（操作解説）を参照することが可能になっている。

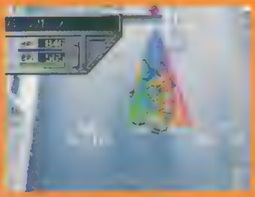
司令室でトレーニングをする

司令室では、シミュレーションマシンを利用したトレーニングが可能。トレーニングに参加させたいユニットを10体まで選び、仮の敵を相手に模擬戦を行える。CP（カスタムポイント）や経験値は通常通り得ることができるので、成長の遅れた仲間をレベルアップさせることも可能だ。また、敵はこちらのレベルに合わせて強さが変わるので、常に互角の戦いができるようになっているぞ。

◀トレーニングではバーンをはずせるのだ。

▶実際の戦闘と同様のバトルが楽しめる。

メンテナンスルームでバーンの能力を設定

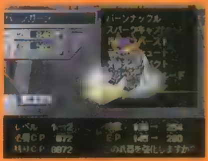


▲パラメータを設定できるのはバーンのみ。他の勇者は自動決定。

バーンがレベルアップで稼いだボーナスポイントを、攻撃力、防御力、命中率の3つのパラメータに振り分けることができる。どのように振り分けるかはプレイヤーの自由だ。攻撃を重視するか、防御を重視するか、自分なりに考えて好みに合わせて割り振っていこう。初期設定に戻すことも可能なので、ストーリーに合わせて変更してもOKだ。

武器改造室で武器をレベルアップ

武器改造室では、勇者たちの装備している武器を改造し、レベルアップすることができる。それぞれの武器ごとに改造が可能だ。当然、改造するにはCPがかかるが、バーンだけでなく、すべての勇者の武器を改造できるぞ。

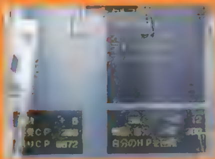


CHECK レベルアップで新技が追加!?

武器改造では、特定の武器をレベルアップさせることで、装備している勇者が新しい技を覚える場合があるのだ。どんどん強くなる敵に対抗するため、改造は積極的に行っていこう。

アイテム工場でアイテムを作る

アイテム工場では、CPを使って様々なアイテムを生産することができる。作ったアイテムは、タクティクスマップ中「アイテム」コマンドで使用可能。生産すればするほど作れるアイテムの種類も増えていくぞ。

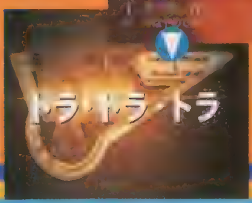


◀回復アイテムはとくに重要。

勇者たちの部屋でサブシナリオが発生!!

◀サブシナリオは放っておくと消滅するので、頻繁に訪れよう。

▶各勇者の部屋でイベントが発生し……。

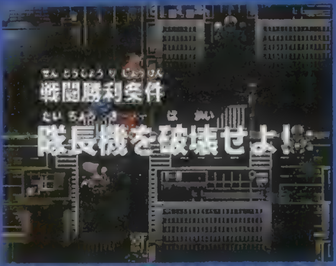


◀サブシナリオへ。全部で30本もあるのだ。

本部には歴代勇者たちの部屋が用意され、そこで会話を楽しむことが可能。このとき、その勇者に関連したサブシナリオが発生する場合があるのだ。サブシナリオは基本的に通常のシナリオと同様の流れで進み、戦闘もある。とくにクリアする必要はないが、サブシナリオでしか仲間にならないキャラもいるので、できるだけ発生させたほうがいい。なお、司令室ではバーンガーンに関するサブシナリオが発生する場合もある。

タクティクスマップ

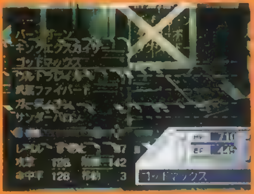
このゲームの戦闘はタクティクスマップ上で展開する。勇者たちをユニットとして、移動や攻撃を繰り返しながら勝利条件を満たしていく戦術型SLGとなっているのだ。ここでは、ゲームの要となるこのタクティクスマップのシステムを、詳しく紹介していくぞ。



▲ボスの撃破や敵の全滅など、様々な勝利条件が用意されている。

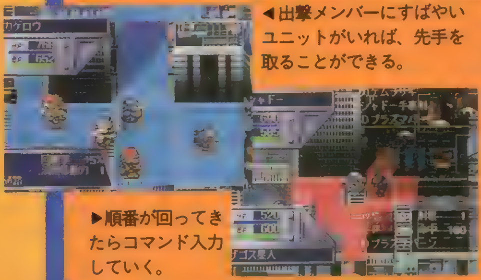
出撃ユニットは最大10体まで!!

タクティクスマップに出撃できるのは10体。ただし、各話で中心となる勇者があらかじめ出撃している場合がほとんどなので、実際選べるのはこれより少ない。よく考えてからメンバーを選出しよう。


◀ほとんどの場合、バーンは出撃することになる。

敵味方関係なく、すばやいユニットから行動!

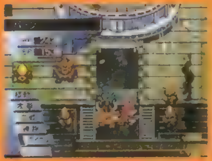
タクティクスマップはターン制ではなく、敵味方関係なくすばやいユニットから行動していくシステムを採用。自軍のユニットに順番が回ってくるごとに、移動や攻撃といったコマンドを入力していくのだ。


◀出撃メンバーにすばやいユニットがいれば、先手を取ることができる。

▶順番が回ってきたらコマンド入力していく。

戦闘コマンドを理解しよう!!

順番が回ってきたユニットは、6つのコマンドから好きなものを実行できる。ここではそのコマンドを紹介していくぞ。ちなみに、Vol.85では攻撃後も移動できると紹介したが、攻撃すると強制的に行動終了になるように変更された。



移動	ユニットを移動させる。移動できる距離は、ユニットごとに異なる。	攻撃	武器で敵を攻撃する。攻撃すると、そのユニットの行動は終了となる。
応戦	敵から攻撃を受けたときの行動を設定する特殊なコマンド。詳細は後述。	待機	その場にとどまって待機する。何もしないで待機するとEPが少し回復する。
アイテム	アイテムを使用する。使用すると攻撃ができなくなる(移動は可能)。	回復	HPを回復する。一部の特殊なユニットだけが持っているコマンド。

応戦コマンドで被弾時の行動を設定

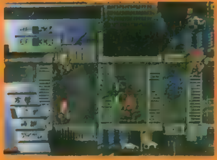
応戦コマンドでは、敵から攻撃を受けたときにどう行動するかを設定できる。ここで武器を設定すると、その武器を使って反撃するようになっている。また、「防御」や「回避」に設定しておくと、反撃しないかわりに防御力や回避率がアップするぞ。

◀常に「防御」にして地道に攻めるのもいい。

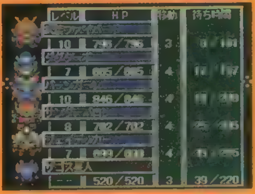
▶武器を設定しても、エネルギー切れや射程外だと反撃はできない。

勝利条件に合わせた戦略を!!

応戦コマンドは、マップの最初に表示される勝利条件に合わせてうまく切り替えよう。敵全滅の場合、反撃しないでエネルギーを温存、ボス撃破の場合、一気に接近して最強の武器を設定するといった戦法が有効。


◀応戦設定は常に気をつけたい。

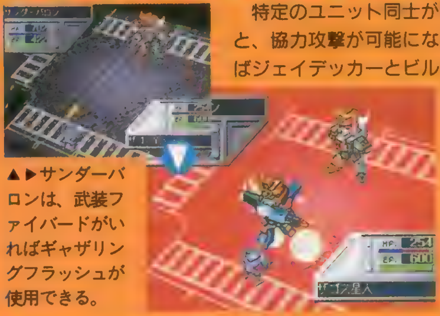
△ボタンでユニットの状態を確認!!


▶敵の状態を確認することもできる。

△ボタンを押すと、マップに出撃しているすべてのユニットの状態を確認できる。各能力値やウェイト値(次に行動が回ってくるまでの待ち時間の目安)なども参照できるので、こまめな確認が必要なのだ。

コンビネーションアタックを使おう

特定のユニット同士が同時に出撃していると、協力攻撃が可能になる場合がある。例えばジェイデッカーとビルドタイガーでタイガーファング、マイトガインとマイトカイザーでインパルスアタックなどができる。基本的に原作に沿っているので、いろいろと探してみよう。


▲▶サンダーバロンは、武装ファイバードがいればギャザリングフラッシュが使用できる。

味方がやられた場合は……?

味方がやられても、次のマップになれば出撃可能。しかし、あまり味方が倒されるとバーンと瞬兵の親密度が下がってしまう。親密度はバーンのクリティカル率などに影響するので仲間を大切にすることも重要だ。

◀バーンがやられるとゲームオーバー。

Go Go RPG ▼ ブレイブサーガ

星に導かれし英雄、ここに集う!!

12月17日に発売が決定し、ますます期待高まる大作RPG『幻想水滸伝Ⅱ』。今回は、さらに成長を遂げた本拠地システムと、それに関連する仲間キャラにスポットを当てていこう。

幻想水滸伝Ⅱ®

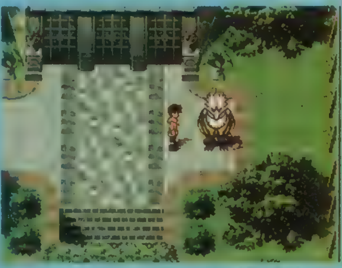
GENSOSUIKODENⅡ

幻想水滸伝Ⅱ

12|17 RPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

ついに明かされた本拠地の全貌

中国古典小説「水滸伝」における梁山泊のように主人公たち新同盟軍の根城として構える城塞が本拠地だ。この本拠地は、仲間が増えていくにつれて規模が大きくなり、特定の職業のキャラを仲間にすることによって施設も充実していく。単に砦であった前作とは違い、「Ⅱ」では108星以外の人間も暮らす生活感あふれた城下町になっているぞ。



▶本拠地はとても広いので、Lサイズの動物キャラだって安心。

▼いろいろなところに散らばっている仲間たちを捜すのも楽しい。

前作の本拠地との違い

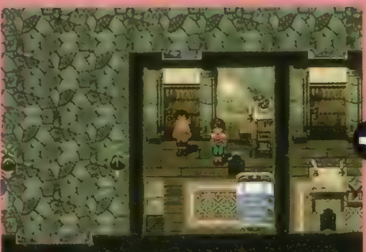
本拠地は湖に突き出た半島の先端に作られることになる。三方を湖に囲まれているため、守りに長けているという絶好の立地条件だ。また、陸地からも湖からも出入りできるという大きな利点もあるぞ。前作との大きな違いは、本拠地が小さな都市のような形態になっていること。今作では新同盟軍の拠点となる城と、仲間たちの生活の場としての街とで構成されているのだ。

◀前作の本拠地は、湖に浮かぶ古城を利用した砦のようなものだった。

本拠地はレベルによって成長していくのだ

本拠地のシステムは前作と同様に、仲間の人数が増えることによって本拠地レベルが上昇していくものになっている。またそれだけでなく、今作ではイベントによっても本拠地レベルが上昇することがあるらしい。レベルは4段階あり、それが上がると本拠地の規模が大きくなったり、内装も豪華になったりするのだ。

主人公の部屋もだんだん豪華に!



レベル 1

▲まだ本拠地を構えたばかりなので、必要最低限のものしか置かれていない。この主人公の部屋も、わりと質素な作りになっている。

レベル 3

▲本拠地レベルが2段階アップした状態だと、主人公の部屋も内装や調度品などが豪華になっているぞ。

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※黄色囲みの写真は前作のものです。

楽しさが倍増する新施設の数々

レストラン

料理人ハイ・ヨーを仲間にすると開かれる店。入手したレシピと材料を渡すと、回復アイテムになる料理を作ってくれる。畑や牧場、釣りで手に入る材料によってメニューも増えていく。

▶厨房ではハイ・ヨーが料理しているぞ。

◀メニューによってレストランの客が増える。人気が上がれば儲かるぞ。

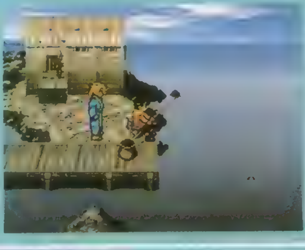
畑

本拠地内の土地を耕した畑では、さまざまな野菜を作ることができる。ここで採れた野菜は、レストランの食材になるぞ。

◀まさに自給自足ができる、といったところだね。

釣り

本拠地の湖に面した場所に作られる釣り場では、漁を行う釣りの機能を利用できる。ここで釣った魚はレストランで料理してもらえるのだ。



◀主人公の横にいるのは、もしかして前作に登場したヤム・クー？

牧場

牧畜ができる牧場は、ユズを仲間にすると開く。ヒツジ、ブタ、ニワトリなどを連れてくれば、育ててもらえる。

▲家畜たちの世話は、ユズが引き受けてくれるぞ。

◀牧場の中では、ユズがタロウに乗って遊んでいたりするぞ。

ヒツジ飼いの少女 ユズ

ハイランド王国との戦乱によって祖父とはぐれてしまい、主人公の元に身を寄せる少女。祖父から譲り受けたヒツジの“タロウ”とは大の仲良し。

教鞭を持つ彫刻家 ジュド

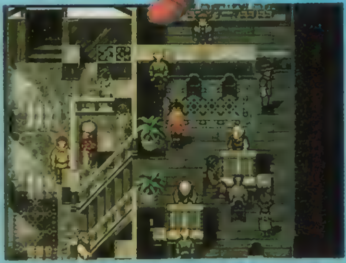
ジョウストン都市同盟に属する、グリンヒル市に暮らす彫刻家。その才能を生かして、同市にあるニューリーフ学院で教鞭をとっている。本拠地に移り住んできてからは、「守護神像」を作り上げることに力のすべてをそそいでいる。

守護神

仲間になったジュドに、本拠地を護る守護神像を作ってもらえる。守護神は頭、体、足、しっぽの各パーツに分かれていて、設計図によってそれぞれ形は異なる。4種類ある各パーツの組み合わせは自由で、完成した守護神像により、いろいろな効果が得られるのだ。

交易所

交易商のゴードンを仲間にすれば、本拠地にも開設できる交易所。骨董品や香辛料、日用品などのアイテムをうまく売買することによって、お金を儲けることができるぞ。



▲本拠地に交易所ができれば、交易ルートの幅も広がるぞ。いろんな情報をもとに大儲けしよう。

札作り

紋章を“札”に作り替えてくれる施設。この“札”とは、戦闘中に使用することができるアイテムとして、紋章の力を移し込めたものだ。通常ではお目にかかれない強力な札を手に入れるには、札作りに頼んで作ってもらうしかない。

病院

医師であるホウアンの、商売の場として設置されるもの。大人数が暮らす本拠地には、なくてはならない施設だ。

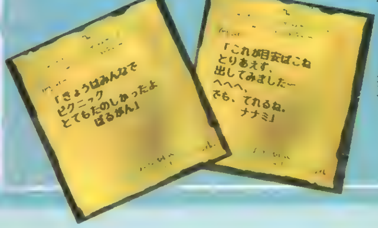
◀ちなみに、ステータス回復などができるワケではない。

ミューズ市随一の医師 ホウアン

ジョウストン都市同盟ミューズ市に住む医師。物静かで穏やかな性格をしており、周りの人からの信頼も厚い。ビクトールが隊長を務める砦に出入りしているトウタは、彼の弟子である。

目安箱

本拠地に住む人々の意見を聞く目安箱を設置することもできる。仲間たちからのお手紙がときどき入っているぞ。一種のお楽しみ要素とも思えるが、そのうちイベントに絡んでくるような手紙も投げ込まれるかもしれない。

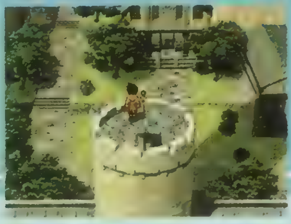


◀目安箱というよりは、ポストといった感じだ。ボルガンにいたっては、日記と化している（笑）。

展望台

本拠地の全景が一望できる場所だ。だんだん大きくなっていく本拠地の規模を確認することができるだろう。

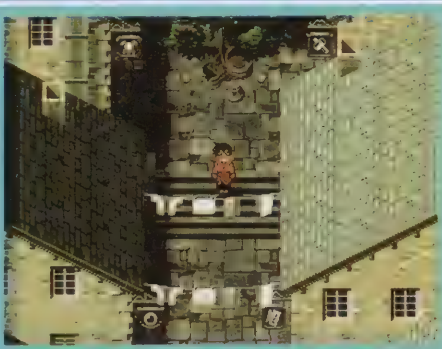
▼展望台に設置された望遠鏡から、いろんな場所を見ることができるのかもしれない。



前作から継承された施設もいちだ

商店街

城下町風に進化した今作の本拠地では、いろいろな店が1つの区画に集合して、商店街を形作るようになっていく。それぞれの職業を持つキャラを仲間にすれば、この商店街だけで必要なものがそろってしまうのだ。わざわざ他の町に出掛けなくてもいいので、かなり便利になるぞ。



▲いろんなお店がまとまって軒を連ねているので、買い物するときに便利。風にはためく洗濯物がいい雰囲気を出しているよね。

防具屋	兜、鎧、盾のほか、「その他」に装備するブーツやマント、アクセサリーなど防具全般を売っている。商人のハンスを仲間にすると開店する。
道具屋	回復アイテムや戦闘アイテムはもちろん、それ以外にもさまざまな道具を売っている。アレックスを仲間にすると開店する。
鍛冶屋	それぞれのキャラが持っている武器を鍛えて、その攻撃力を上げてくれる。鍛冶屋のキャラを仲間にすると開店する。
紋章屋	封印球から紋章を宿したり、逆に紋章をはずしたりする。そのほか、封印球も売っている。紋章師のジーンを仲間にすると開店する。
宿　屋	泊まると、HPと紋章使用回数が全回復する。宿屋を営むヒルダを仲間にすると開店する。

成功を求める商人 ハンス

商業の中心であるミューズ市に、一旗あげようとやってきた旅の商人。成り行きで本拠地に防具屋を開く。

白鹿亭の女主人 ヒルダ

ミューズの近郊で"白鹿亭"という名の宿屋を経営する。夫のアレックスと息子のために働く頑張り屋。

自称トレジャーハンター アレックス

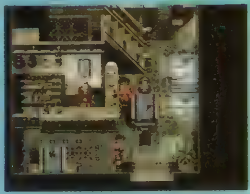
ヒルダの夫。白鹿亭のある森付近にある、「シンダル族の遺跡」の財宝を狙っている冒険家。

鑑定屋

アイテム名に「?」が付いた骨董品を鑑定したり、それを買い取ったりする店。鑑定師のレブラントを仲間にすると開店するのだ。

物静かな鑑定師 レブラント

鑑定屋を務める物静かな男。自らの鑑定の腕にはかなりの自信を持っている。一度決めたら、絶対にその値段を変えることはないという、頑固な一面も持っている。



▲名前のわからないものはここで鑑定!

酒場

パーティメンバーの入れ替えを行う場所だ。108人の仲間のうち、戦闘に参加できるキャラは約70人ほど。その中から自由にメンバーを選んで、パーティ編成をすることができるぞ。パーティは6人編成だが、主人公ははずすことができないので、選べるのは5人までだ。ただし、Lサイズキャラは2人分のスペースを占めるぞ。

▲カウンターにいるレオナに話すとパーティ編成できる。

倉庫

アイテムを預けられる施設。倉庫に入れる「預ける」、倉庫の物をパーティの誰かに持たせる「引き出す」、指定したキャラが持つものをすべて倉庫に投げ込む「はがす」の3つのコマンドがある。

◀倉庫のシステムも細かなところが使いやすく改善されているのだ。

頼りがいのあるおかみさん バーバラ

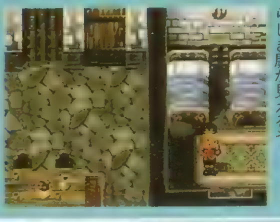
本拠地の倉庫を取り仕切る気のいいおばさん。傭兵隊の昔から行動をともにしている。

自称大発明家 アダリー

都市同盟サウスウィンドゥ市で暮らす発明家。いろいろと役に立たない物を作っては、近所の人に迷惑をかけている。

エレベータ

アダリーを仲間にすると開設される機能。エレベータができれば、階層の多い城の中も、ラクに移動できる。



◀写真の左上に、エレベータらしき扉が見えるぞ。

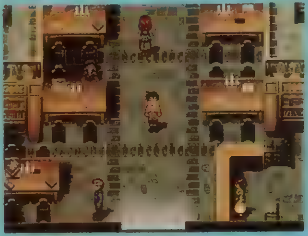
石版

108星の仲間たちの宿星名が刻まれた石版。これを見れば、仲間になったキャラのパラメータを一覧することができる。また、仲間にしていない宿星キャラがあと何人かもわかるのだ。仲間が増えていくたびに名前が刻まれていくので、見るたびに仲間が集まった嬉しさを実感できるだろう。

んと機能性アップ！

図書館

今作ではずいぶん広い作りになっている図書館。エミリアを仲間にすることで開設される。ゲームに関するさまざまな事柄が綴られた本を集め、司書室にいるエミリアに渡すと内容を読むことができる。



▲2階建てになっている広い館内。本を読んでいる仲間たちの姿もチラホラ見える。

聡明な学院受付嬢 エミリア

都市同盟に属するグリンヒル市の、ニューリーフ学院で受付をしている女性。同じ職場にいる彫刻家のジュドとは顔馴染みである。主人公たちの仲間になった後は、その才覚を発揮し、本拠地の図書館で司書を務めるようになる。

◀本は全部で12冊ある。すべてそろえるのはちょっと大変かもね。

根っからのバクチ好き シロウ

レイクウエストの村で生活しているバクチ打ち。イチかバチかの勝負が何より好きという変わり者だ。主人公たちの仲間になるのも、そういった理由によるものである。

賭博場

シロウを仲間にすると開かれる賭博場では、前作で好評だったチンチロリンが再登場。「Ⅱ」でも思う存分遊ぶことができるぞ。ポッチ(お金)を賭けて勝負し、連続して勝てば大儲けできるのだ。

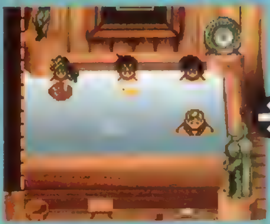
◀シロウは、前作の賭博師ガスパーより手強そう。早くも腕が鳴っている人もいるんじゃないかな？

風呂

テツを仲間にすると作ってもらえる今作の風呂は、入ると宿屋同様の効果がある。しかも、風呂の種類も前作より増えているとのこと。もちろん、骨董品を飾るという隠れたお楽しみもあるぞ。

▲お風呂を変えることもできるらしい。

ゆでダコになる機能(笑)も健在!!



▲お風呂にずっと入っていると……。

▲のぼせてしまい、顔が真っ赤に!!

風呂を愛する風呂職人 テツ

レイクウエストの村に住む風呂職人。気難しくて怒りっぽい性格をしている。しかし大の風呂好きで、話が合うといつまでも風呂の話を聞かされる。

本拠地にはこんなところもあるぞ！

洗濯場

◀108人が暮らすともなると、やはりこういった生活感のある場所ができてくる。平和な雰囲気がイイよね。

道場

▶ここで修行したからといってレベルが上がるわけではない。しかしここで生活する者は、戦いに備えて日々鍛錬を怠らないということだぞ。キャラたちは実際にここで生きているのだ。

牢屋

◀「Ⅰ」では、物語上の重要な人物が捕らえられたりしていた牢屋。「Ⅱ」ではどんな形で利用されるのだろう。

墓場

▶今のところ、どんな用途で使用されるのかまったくわかっていない施設。もしかして仲間の誰かがここに埋葬されることになるのだろうか？

ステージ

◀前作に比べて、驚くほど規模が大きくなった本拠地。だからこんな施設ができるのも当然だ。いずれ歌手や、踊り子などのキャラが仲間になって、華やかな舞台を彩るのだろう。

花園

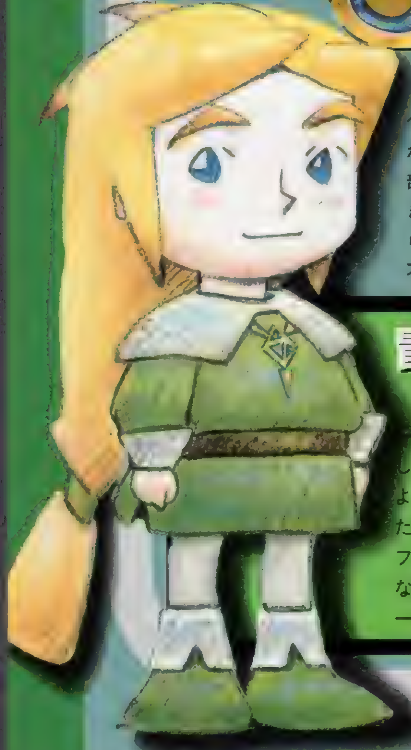
▶前作でミルイヒが好んでいた場所によく似ている。特に何かイベントが起こる場所という感じはしないので、キャラたちのくつろぎの場だと思われる。

ピエトロ王子の新たなる旅が今、始まる！

夢幻フィールド、傭兵システムなど新要素がたっぷり詰まっている『ポポローグ』。今回はそれらの新システムを詳しく紹介していくぞ！

PoPoRoGue ポポローグ

ポポローグ	
11/26(予) RPG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)



ある日突然、お城が別世界へと飛ばされるという大事件が起こった。パウロ王は調査部隊を差し向けたが、帰ってきたのは2人の兵士だけ。彼らの話では、見たこともない不思議な土地がお城を取り囲んでいたという。

責任を感じたパウロ王は1人で調査に旅立ってしまった。困ったのは残されたお城の人々。行方不明の兵士とお父さんを捜すため、ピエトロは旅立つ決意を固めるのだった。

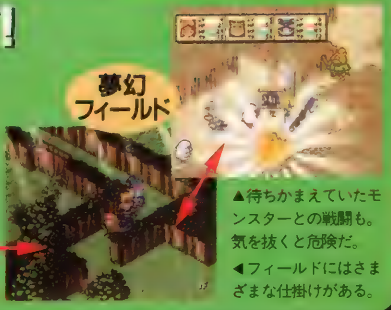
▶王国のピンチにいてもたってもいられなくなったピエトロ。冒険の始まりだ！

冒険の舞台となるのは夢幻フィールド！

城や城下町を含む王国の一部が異世界へ飛ばされてしまったのだが、その中のようすは変わっていない。ただ、町と町の間には夢幻フィールドと呼ばれる特殊な場所があって、モンスターが待ちかまえているのだ。

▼町の外の地形も前作そのまま。しかしこの先は……。

▲地形は変わらない。異変に気づかない住人がいるほどだ。



▲待ちかまえていたモンスターとの戦闘も。気を抜くと危険だ。

◀フィールドにはさまざまな仕掛けがある。

©Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI

夢幻フィールドを攻略せよ！

実質的な冒険の舞台といえるのがこの夢幻フィールドだ。特徴を今のうちに覚えておこう。

夢幻フィールドはどこにある？

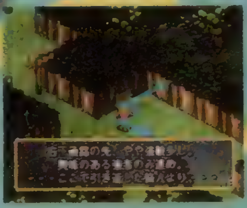
町と町は夢幻フィールドによってつながっている。つまり、冒険を進めるためには必ず夢幻フィールドを通ることになるのだ。夢幻フィールドの直前には立て札が出ているし、入った直後には特殊な演出（右の写真参照）も用意されているから、危険だと思ったらすぐに出てしまおう。

夢幻フィールドってどんなところ？

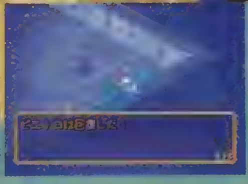
出入りするたびにマップが変わってしまう夢幻フィールド。モンスターがいる場所や宝箱の中身はもちろん、仕掛け扉の位置までが入るたびに変化してしまうぞ。つまり、自力でマップを書いてもそのときしか役に立たないというわけ。そこで重要になってくるのがホーリーマップの魔法だ。モンスターや宝箱、出口の位置が表示されるから、これを参考にして探索するようにしよう。

▶不思議な力が働いていて、開けることができない扉。ここでがんばっても意味はないが……。

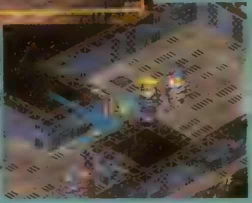
◀別の場所にある「竜の球」の力を解放してみた。すると……。どうやらさっきの扉が開いたようだ。



▶腕に自信のある人はこんなところもあるので、探索してみたらどうかな？



▶フィールド内には体力や魔力を回復してくれる場所があることも。



▶魔法を使うとマップを表示させられる。敵や出口の位置もわかるのだ。

敵と接触するとバトルに突入！

前作ではいきなり敵と遭遇したが、今作は敵が視認できるようになった。戦闘が避けられない場合、きちんと準備を整えよう。

敵は常に見えているぞ！

モンスターは最初から見えている。戦闘を避けたいときは別のルートを探したり、ダッシュして横をうまくすり抜けたりしよう。

◀画面の左下に敵が2体いる。すり抜けることは難しそうだ。

▼敵に近づいたら、ピエトロたちが臨戦態勢に入り……。

◀そして戦闘開始！仲間の傭兵たちとうまく協力して、モンスターを倒すのだ。

仲間と協力して敵をやっつけろ！

戦闘時のＡＩによる仲間の行動パターンは、プレイヤーが設定することになる。各キャラの特徴をよく考えて、長所を生かした設定をするようにしよう。

▲ＡＩの設定画面。ピエトロもＡＩに任せることもできる。

▼傭兵は自分の判断で攻撃する。必殺技を使うこともある。

▼前作同様、ダッシュ攻撃も健在。うまく敵に当たれば……。

◀敵に大ダメージを与えることができるのだ！

レベルアップするといいことが…

異世界へ飛ばされてしまったせいか、ピエトロは体力や魔力が低下してしまっている。さらには、前作で覚えた魔法まで忘れているのだ。でもレベルアップすることで思い出せるぞ！

◀これは攻撃魔法のウインドシュートを覚えたシーン。どんどん強力な魔法をゲットさせていこう。

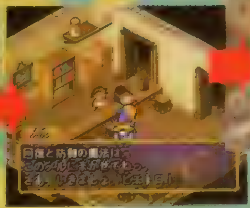
傭兵たちを使いこなせ!

今回の冒険では、ナルシアやガミガミ魔王が仲間になってくれない。その代わり、お金を出すことで「傭兵」と呼ばれる仲間を雇えるようになっているのだ。

傭兵たちを仲間にするには?

真っ先にすべきことは、彼らを見つけること。いきなり傭兵所に行っても、会ったことのない傭兵は登録されていないからだ。初めての町に行ったら、あちこちを歩いて回ろう。きっと出会えるはず!

▲メルに初めて会ったシーン。ここでは彼女の名前すらわからないが…。



▲傭兵所に登録された時点で雇えるようになる。彼女は魔法が得意だ。

▲夢幻フィールドでの戦い。メルは体力回復の魔法を使えるから、ピエトロたちも安心して戦えるのだ。頼もしい仲間だね!

仲間になる傭兵たち

このゲームに登場する傭兵は全部で18人。ここではその中の14人を一挙に紹介するぞ。それぞれの傭兵には得手不得手がある。個々の能力はもちろん大事だけど、パーティとしてのバランスも考えて誰を雇うか決めよう。

傭兵所ではこんなことができるぞ！

共に戦ってくれそうな傭兵を見つけても、傭兵所で雇わない限り仲間にはなってくれないので注意しよう（雇うときは賃金と保証金が必要）。傭兵所では探索に出して修行させる、傭兵に魔法を覚えさせる、といったこともできる。

傭兵を雇う／解雇

傭兵を元気な状態で解雇すると、雇ったときに預けた保証金がそっくり返ってくる。傭兵がレベルアップしている場合、お礼がもらえるのだ。

治療

戦闘で死んでしまった傭兵を生き返らせるためのコマンド。復活させるにはお金が必要になる。もちろん、冒険中にピエトロが自力で復活させることもできるぞ。

探索に出す

雇える傭兵が６人以上いる場合、２人１組で探索に出すことができる。戻ってきた傭兵は、探索内容に応じた経験値やアイテムを入手してくるのだ。

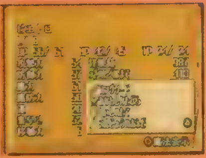
傭兵におみやげ

ピエトロが持っている魔法書や秘伝書を傭兵にあげることができる。こうして彼らに魔法等を覚えさせるのだ。相性によっては覚えられないこともあるらしい。

ピエトロ手帳を活用しよう！

プレイに役立つ情報が詰まっているピエトロ手帳。特定のイベントをクリアすることで、新たな項目を書き加えることもできるのだ！

ステータス帳

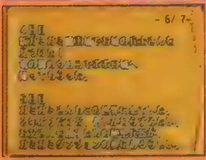


ピエトロや傭兵たちのステータスをチェックすることができる。そのときに雇っていない傭兵のデータまで見ることができる。ただし、傭兵所に登録されている必要があるぞ。

モンスター図鑑

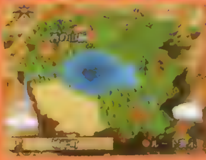
前作同様、倒したモンスターのデータが記録されていく。同じモンスターをたくさん倒せば、それだけくわしい内容（特殊攻撃、落とすことのあるアイテム等）がわかるのだ。

ピエトロ日記



ピエトロの手による冒険日記。これまでに体験したイベントが、彼の視点で語られていく。プレイヤーが物語内容を忘れても、これを読み返せばしっかり思い出せるというわけ。

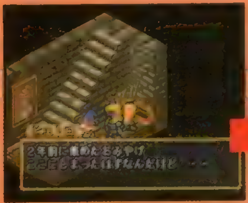
魔法の地図



現在位置を知ることのできる魔法がかけられている地図。これまでに訪れたことがある場所は地名が表示されるようになっている。あるイベントで入手するまで使用できないぞ。

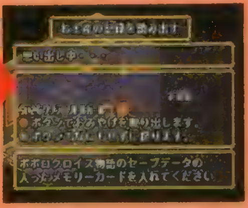
『ポポロクロイス物語』のセーブデータがあると…

「ポポロクロイス物語」のデータが入ったメモリーカードがあると、そのときに持っていたおみやげを取り出せるようになる。前作のように屋根裏部屋をみやげものでいっぱいに飾っちゃおう！　「ポポロクロイス物語」をまだプレイしていない人は、この機会にプレイしてみるのもいいかもね。今回の「ポポローグ」には、どんなおみやげが登場するのかな？



▲ピエトロの部屋のすぐ近くに置いてある宝箱。これを開けると……。

▼このように前作で集めたおみやげを取り出すことができるのだ！



サウザンドアームズ
THOUSAND ARMS

2Dアニメーションと3D・CGの融合が生み出すイベントシーンを大公開!!

ポリゴン技術で精巧に描かれた3Dフィールドに、2Dキャラを重ねる『サウザンド～』ならではの映像表現。今回は、そんな独自の手法を最大限に生かしたイベントシーンを大公開！

サウザンドアームズ	
12|17 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

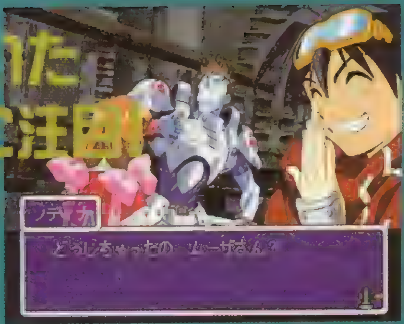
迫力のイベントムービーを紹介！ マイスVS巨大戦艦

巨大戦艦デスクリムゾンを精霊剣1本でくい止めるマイス。このムービーは背景とデスクリムゾンが3Dポリゴン、マイスのグラフィックは2Dアニメーションで描かれている。2つの手法の合成がダイナミックな演出効果を生み出しているのだ。

 ©ATLUS／RED 1998 キャラクターデザイン／草河遊也　レイアウト／幡地裕行　※画面は開発中のものです。

斬新な手法を用いたイベントシーンに注目！

「サウザンドアームズ」のイベントシーンは、３Ｄの背景に２Ｄキャラを合体させたアニメーション仕様。この独自の手法を用いることによって、リアルな世界の中で生き生きと動き出すキャラクターの姿を描き出すことに成功しているのだ。



▲デジタル処理されたきめ細かなアニメーション。こんなイベントシーンが豊富に用意されている。

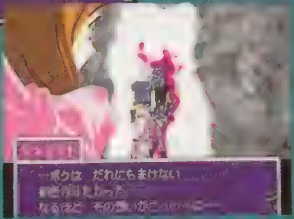
コミカルな掛け合いシーンにワクワク!!

▶岸壁から望む景色に感動するソディナ。そんな彼女の背後で、マイスとムーザが微笑んでいる。ほのぼのとした光景だ。

◀上のシーンの直後に突然マイスがフェミニストぶりを発揮。ソディナもちょっとウットリしていて、いいムードなのだ。

シリアスな独白シーンにドキドキ!!

◀ソディナの兄、ジャービルと、彼の弟子であるシュミットの会話。ジャービルは精霊鍛冶師なのだ。


▶黒い想念に心をゆだねるシュミット。彼はこのまま、闇の道に踏み込んでしまうのか？

イベントシーンの切り替えは超スムーズなのだ！

ハイクオリティのアニメーションと並んで注目したいのが、イベントシーンへの切り替えのスムーズさ。移動などを行う通常のフィールド画面は３Ｄポリゴンの背景の上に２Ｄのドット絵のキャラクターが配置されたごく普通のものだが、そこからイベントに移行するときがスゴイ！　カメラの視点がダイナミックに動き、次の瞬間にはフィールドの背景をバックにアニメのキャラが動き出しているのだ。背景を共有するこの画期的なシステムが、ゲームの流れを途切れさせることなく、イベントシーンをグッと盛り上げてくれるぞ。

▲自宅で仕事中のジャービル。このときイベントが発生し……。

◀アニメーションのイベントシーンへ。女性たちの立ち位置や背景が、フィールド画面と同じことに注目。

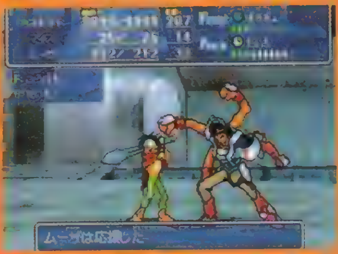
冒険をさらに楽しくする２つの新要素をチェック!!

アニメーションを効果的に使った「サウザンドアームズ」の演出は、イベントだけにとどまらず、戦闘シーンでも独特の新機軸を多数生み出している。ここでは、今回判明した新要素の〝応援〟について紹介しよう。さらに、冒険を楽しくするアイテム〝プリクラ〟の存在も初公開。そのユニークな魅力に迫っていくぞ。

バトルの新要素

応援で勇気100倍！

戦闘に参加している３人のメンバーが前衛と後衛に分かれて戦う本作のバトル。新要素の〝応援〟は、後衛のキャラがランダムで前衛のキャラに声援を送り、ＨＰ回復などといった有利な効果をもたらすというものだ。



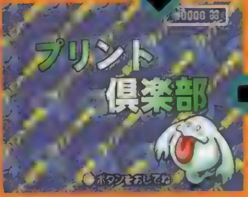
▲ムーザによる力強い応援。どうせなら女性キャラに応援してもらいたい!?

旅の新要素

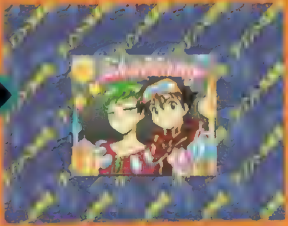
プリクラで思い出作り！

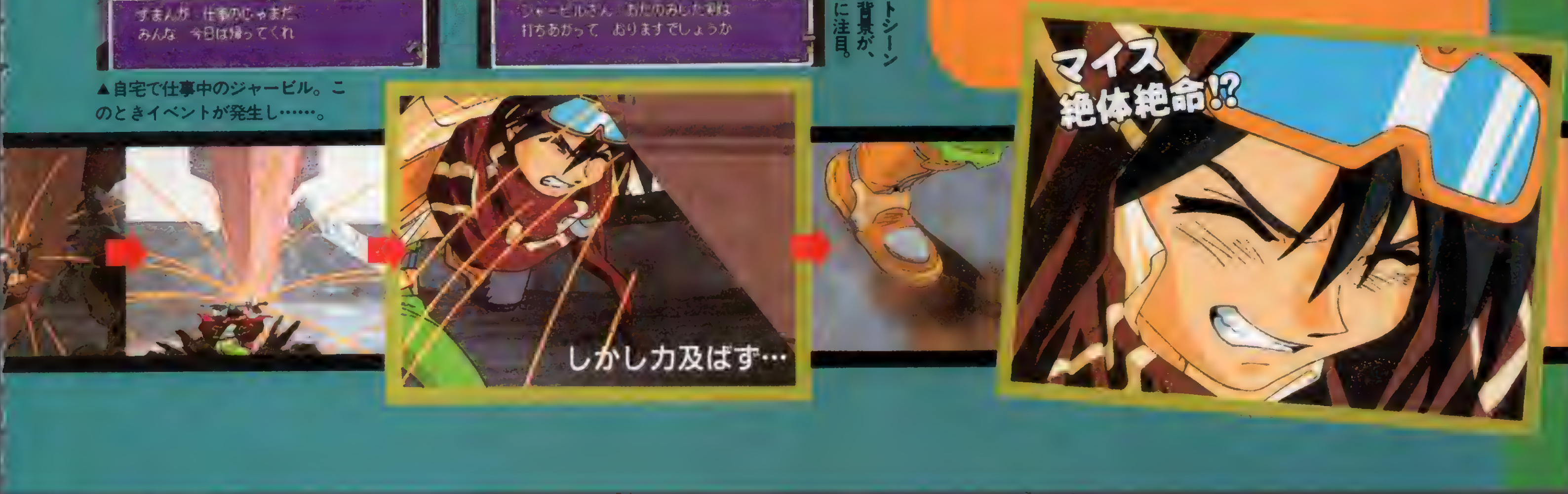
アトラスならではの新要素〝プリクラ〟。女性キャラとのデートイベントの際に記念撮影ができるのだ。できたシールはゲーム中で手帳に貼っておけるぞ。

▶プリクラは、ほとんどの都市や街に設置されている。



▲プリクラのタイトル画面。右下のお化けはミニゲームにも登場するモンスター〝ダマシー〟だ。


▲カイリーンと仲良く（？）思い出作り。よろしく度もアップ？



地球(ミテライ)&火星(テトライ)を舞台に展開する超古代冒険RPG

「神」を喰らう少年

タトル

物語の１人目の主人公。アート帝国の軍隊に故郷の街を襲撃され、双子の姉、クククルを失う。姉を復活させるべく、火星に旅立つ。

１万６千年前の地球と火星を舞台に、人類と神の壮絶な戦いを描く、超古代のロマンに満ちたRPGが登場！伝説に残る太古の文明の謎をからめた壮大なストーリー。プレイヤーを魅了する斬新なシステムの数数など、その魅力を大公開だ！

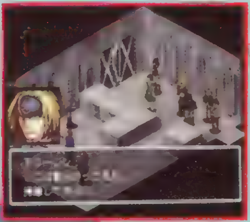
ETERNAL CHAIN
エターナル チェイン

99年1月(予) RPG	▶価格未定 ▶ビクターソフト
	▶MC(ブロック数未定)

独創性あふれる本格RPG!

この「エターナル チェイン」は 超古代文明が栄えた１万６千年前の地球と火星を舞台に、壮大な戦いのドラマが展開する本格RPGだ。３人の主人公が活躍する独創的なシナリオ、画期的なシステムを取り入れた３Dバトル、巧みな演出が光るムービーなど、１つ１つの個性的な要素がこのゲーム独自の魅力的な世界を作り上げている。また、人気イラストレーターの村田蓮爾氏が描くキャラにも注目だ！

１万６千年前、火星には人類が住み、高度な文明が存在していた。しかし、火星はすでに星としての生命力を失いつつあり、人類は徐々に地球へと移住していく。そんな移住者の血を引く地球出身のタトルは、ラムリアの街で平和な日々を送っていたが、突然アート帝国が襲撃してきた。



▲火星の機械帝国〝アート帝国〟と、巫女を重んじる地球の人間の戦いが物語のメインになる。

◀多くの斬新なシステムを取り入れた戦闘など、個々の要素がゲームの魅力を引き立てるのだ。

ラムリアの巫女

ククル

タトルの双子の姉。巫女として優れた能力を持ち、人々の期待を一身に集めていたが、アート軍の襲撃の際に命を落とす。

ETERNAL CHAIN
エターナル チェイン

 ©Victor Interactive Software Inc. ©翔企画

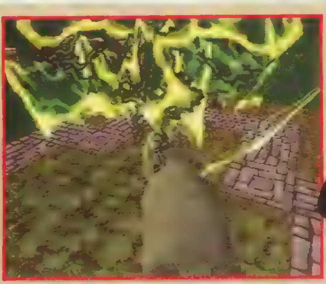
斬新なシステム満載の戦闘パートをチェック

3D視点で展開する「エターナル チェイン」の戦闘には、目新しいシステムが満載！ ここでは各システムに注目しつつ、迫力満点のバトルに迫るぞ!!

▶アヴァター

タトルたちに容赦なく襲いかかってくる"神(マゴグ)"と呼ばれる異形の超生命体。その神の力を取り込んで(喰らって)、未知の特殊能力を発動させるタトル特有の能力が"アヴァター"だ。タトルは倒した神の力を取り込むことで神人へと化神(アヴァター)し、神の力(特殊能力のようなもの)が使えるようになるのだ！ 戦いを重ね、多くの神を取り込むほど、神人に化神したタトルの力は強大になっていく。彼の神人としての成長は、バトルの重要なカギになりそうだ。しかし、戦いの中で増大していく神人としての力は、タトルの肉体や精神に影響をおよぼすことはないのだろうか？

化神したタトル



▲化神しないと、特殊能力を行使することはできない それだけに威力は抜群だ！

アヴァター発動

▲▶化神の瞬間、タトルが光の球体に包まれる。そして、神人に姿を変えたタトルが出現！ その姿は、人間のときとはケタ違いの威圧感を発しているぞ。

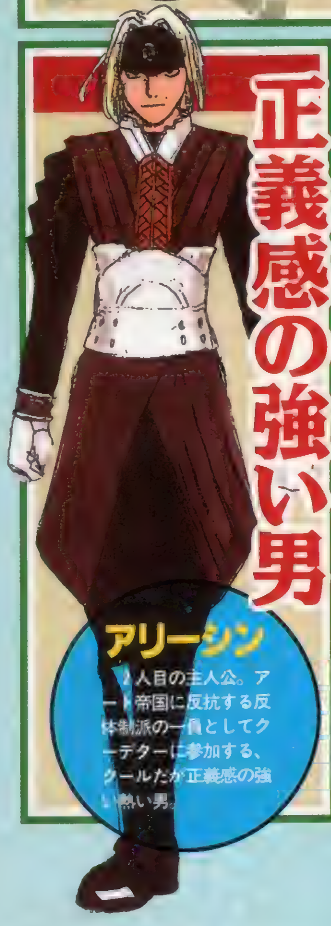
謎の超生命体「神」

▼タトルにとって敵であり、パワーアップの源でもある存在。強力な力を持つ一部の神は人々の崇拝の対象になっている。

素直で元気な少女

アマナ

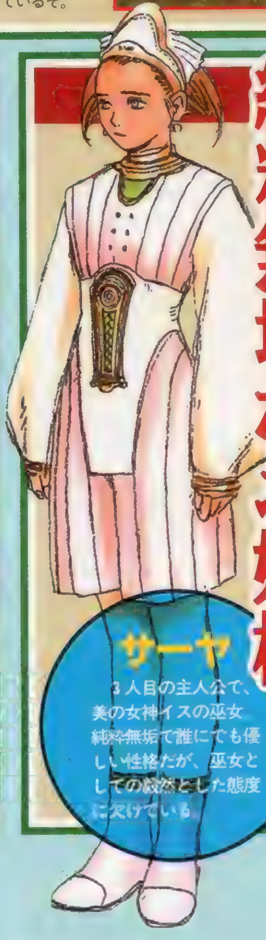
地球の小さな島に住む活発な少女。その小さな体にたぐいまれな運動能力を秘めている。性格は一途で、タトルを追ってW島に来る。



正義感の強い男

アリーシン

2人目の主人公。アート帝国に反抗する反体制派の一員としてクーデターに参加する、クールだが正義感の強い熱い男。



純粋無垢なお姫様

サーヤ

3人目の主人公で、美の女神イスの巫女。純粋無垢で誰にでも優しい性格だが、巫女としての毅然とした態度に欠けている。

▼カウンター

敵の攻撃に合わせてタイミングよくボタンを押すと、カウンターで反撃できる。ただし、一定の条件を満たす必要がある。

▼トランスブレイクスキル

アヴァターなどとは別に、それぞれのキャラは"トランスブレイクスキル"と呼ばれる個別の特殊技能を身につけていく！

▼リアルタイムエンカウント

マップ上をうろつく敵に見つかると戦闘に突入する。敵に見つからないように移動すれば、戦闘を避けることも可能だ。

▶ムドラー

"ムドラー"は、一般的なRPGでいうところの魔法にあたるもの。派手なエフェクトと必殺の破壊力を兼ねそなえた、爽快感バッチリの攻撃手段だ！

▶3Dならではの多角的な演出は、迫力満点！

ついにサンプルROMを入手！

みつめてナイトR 大冒険編

『みつめて～』のファンのみならず、純粋にRPGが好きな人からも注目されつつある、『みつめてR』。今回は、ついに届いたプレイ可能なROMをもとに、本作の特徴的な2大システムの再検証と、ゲーム序盤のストーリー＆イベントを紹介していくぞ！

▼全体的に漂うコミカルなムード。このセーラを始め、「みつめて～」に登場したキャラたちも、よりその個性に磨きをかけて、登場しているかもしれないぞ。

▲もちろん、「R」オリジナルのキャラも多数登場！　こちらはマクラウドの剣の師匠・ラミレス　なかなかファンキーな老人だ。

『R』って実際にはどんなゲーム？

これまでにも紹介してきたように、本作は『みつめてナイト』の純粋な続編ではない。一部キャラの名前と容姿以外は別物と考えてもいい。今回は、そんなファンタジーＲＰＧへと変貌を遂げた「みつめてナイト」のさらに特徴的なシステム＆ストーリーへ迫っていこう。前作のことを少し忘れてしまうのもイイかも。

この「Ｒ」には、クォータービューによるＬＭ（ローカルマップ）と、プレイヤー視点によるＷＭ（ワールドマップ）の２つの基本モードがある。ゲームの中心となるのは基本的にＬＭで、情報収集や買い物、戦闘などが行われる。一方、ＷＭはＬＭとＬＭをつなぐ移動シーンで、「Ｃ.Ｔ.Ｓ.」（下参照）や戦闘が起こるシーンだ。

みつめてナイトR 大冒険編	
11.26（予） RPG	▶¥5,800（予）　▶コナミ ▶MC（2ブロック）

SYSTEM 2大システムの謎を徹底検証

ここでは、２大システムの解説をしていこう。実際にプレイしてみると「C.T.S.」は「なぜ今までなかったのか？」と思えるほどに、キャラの個性を際立たせ、ゲームの臨場感をあおる画期的なシステムだ。無味乾燥になりがちな移動に意義を持たせるという点では、非常に成功している。また、「ＧＲ.Ｉ.Ｆ.Ｏ.Ｎ.」は、装備によるパラメータの変化という実用的な点と、すべての装備を集めたいというコレクター心をあおる点とを持ち合わせた、ツボを押さえたシステムと言える。仰々しい名前はダテではないのだ！

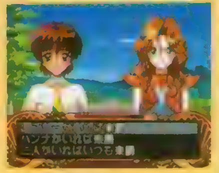
C.T.S. "旅"を実感できるおしゃべりシステム

◀どこで話しかけてくるかは、ランダム要素が強い!?

▶ワリと返答に困る質問が多いこともあったり……。

ＷＭを移動中、前を歩く女の子が、不意に話しかけてくる。ときには、自分の気分を教えてくれたり、ときには左のように質問を投げかけたり…。当然、その答えで彼女たちの好感度も変化するぞ。

戦闘後も!?



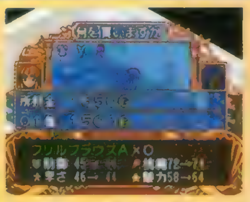
▲戦闘終了後には、こんなキビしい選択が迫られることも。三者択一は「みつめて～」のお約束？　どうしよう……。

こんなとき キミなら なんて答える？

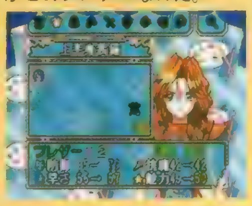
◀会話の種類は結構ありそう。お目当ての子は、なんて話してくれるかな？

GR.I.F.O.N. 装備の違いがひと目でわかる！

剣や鎧などの装備のほかに用意された、さまざまな衣装。女の子たちが、それらを装備するとＣＧにも反映されるのがこのシステムなのだ。



▲装備品は全部で200以上！　マジメな物から、中にはマニアックな衣装もあったりする。



◀各街の洋服屋さんで、装備品をゲット！　宝箱からしか手に入らない物もあるとか。

「みつめて」モード搭載

装備変更時に、女の子の全身を見ることができるモード。女の子の、装備に関する感想も聞ける。実用重視か趣味に走るか……キミしだいだ。

 ©1998 KONAMI ©1997 RED

STORY ついに明かされる冒険の目的とは？

コミカルなムードで展開するシリアスなシナリオ

◀国の実力者でもある神祇官マルキはこう告げた……。

プロローグのあと、マクラウドは改めて王の命を救うために必要な「星の涙」の探索の使命を受ける。探索に必要な「刻の涙」の継承者を加えた一行は、「星の涙」の手がかりを知るという女性を求めて、オルカディアから北にあるミッドモネーの街を目指す。だが、途中にあるロンドの橋を渡る途中、何者かによって橋が爆破される！　爆発にまき込まれながらも、なんとか一命を取りとめるが、たどり着いたミッドモネーに目的の女性の姿はなかった…。

プロローグ

▲国王に続いて、プリシラ王女も誘拐！　同一犯と見て、一行は探索を命じられることに。

◀爆破された橋から落下。大事はなかったが、妨害工作の匂いが……。

▲やっとたどり着いた街に、目的の女性はいなかった……。疲れ果てた一行を、キャロルの〝キャハハ笑い〟が迎えてくれる。

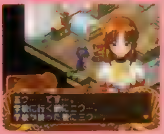
オープニングイベント ヒロイン5人との出会い

◀キャラごとに発生するイベントは違う。これは繰り返しプレイ必須？

上のストーリーでも出てきた「刻の涙」の継承者というのが、ソフィアたち5人のことである。プレイヤーはこの中から2人だけを冒険に連れていくことができるのだが、実は誰と誰を連れていくかによってシナリオがかなり変化するらしいのだ。ここでは、そんな彼女たちとの出会いのシーンを、まとめて紹介しよう。

ソフィア

◀同行する条件に、有名な演劇を見たいという。

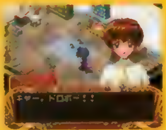


▲5つもバイトしてるとは……苦労してるんだね。

街の人から教えてもらった〝ボロい〟家を訪ねると、中にはソフィアがいた。お国の一大事だから、ぜひ同行したいという彼女。だが、彼女は母親の代わりに、家族の面倒を見なくてはならず…。

ハンナ

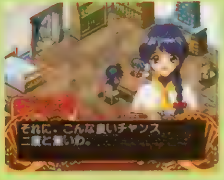
◀彼女の望みは世界の運動会を見に行くこと。



▲彼女は、おっちょこちょいな性格をしている。

誰もいないハンナの部屋へ入ると、背後から突然「ドロボー！」と大声が。なんとか誤解を解こうとするマクラウドを見て「カッコイイじゃん」と言ったり、ハンナ自身は同行に乗り気らしいが……？

ライズ

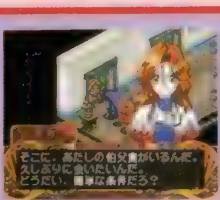


◀なんのチャンスなの？　非常にコワイ（笑）。

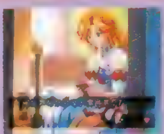
▲確かに、言うだけの実力はあるのだが……。

無表情だが、協力的な態度で迎えてくれるライズ。ただし、人形に短剣が刺さっていたり、主人公に出されたティーカップにドクロマークがあったりと、どこまで本気なのかわからない行動を取る。

レズリー



◀レズリーは伯父に会わせてほしい、と願った。

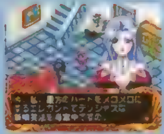


▲彼女だけ、出会いイベントで1枚絵があるのだ。

偶然居合せたロリィの仲介で、レズリーと接触。彼女は軍人に対してあまり良い印象を持っておらず最初は悪態をつくが、マクラウドは「どこか違う」と感じて、旅に同行することを了承してくれる。

リンダ

◀リンダは美人コンテストに参加したいという。



▲彼女の暴走ぶりには、目を見張るばかりだ。

マクラウドの来訪を、求婚に来たと勘違いするリンダ。マクラウドにも好意を抱いているようで、喜んで同行しようとする彼女だが、執事であるクロード老が「自分もついていく」と言い始めてしまう。

名作『ドラゴンバスター』の流れを引く

3Dアクション RPGが登場!!

画面を覆いつくすほど巨大なドラゴン、そして幾多の謎が待ち受けるダンジョン！　多くのゲームファンをうならせた名作『ドラゴンバスター』の流れを引くアクションRPGが、新システム「子孫伝承システム」をひっさげ、ついに登場!!　進化をとげた、白熱のバトルにも注目だ!!

ドラゴンヴァラー

99年春予定 A・RPG	▶価格未定　▶ナムコ ▶MC（ブロック数未定）

『ドラゴンヴァラー』で活躍するキャラクターたち

主人公は「子孫伝承システム」により、章ごとに代替わりしていく。このシステムの詳しい内容はまだ判明していないが、その後の展開にも影響が出るようだぞ。

第1章の主人公 クロヴィス

巨大な剣を武器に、ドラゴンに立ち向かう勇者。彼の子どもが第2章の主人公なのか!?

第1章のヒロイン セリア姫

「ドラバス」で、クロヴィスに救出されたエレミア王国の王女と同名。果たして今回は…

謎の少女 カロリナ

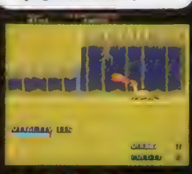
ボーイッシュなスタイルの女の子。彼女はストーリーにどう関わってくるのだろうか?

登場人物が織りなす物語にも注目しよう!

『ドラゴンバスター』とは?

アーケードやFCで人気だった「ドラバス」。ドラゴンにさらわれた王女を救出するため、いくつもの迷宮をクリアしていくACTだった。

ドラゴンバスター



▲FCではパート2も発売されたのだ。

アクションを駆使してドラゴンを倒せ!!

このゲームには、森や洞くつなど様々なステージが登場。そこでは敵との戦闘があるだけでなく、数々の謎も用意されている。もちろんドラゴンも登場するぞ。

▲この画面で、行きたいステージを選んでいく。

戦闘画面はこうなる!!

●アイテム? これは回復アイテム? それとも装備中の魔法が表示されるのだろうか。

●マジック このポイントを消費して魔法を使う。どんな魔法が登場するのか楽しみだ。

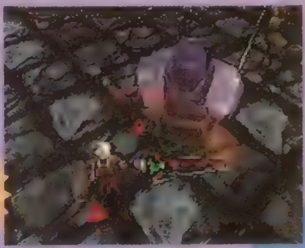
●ライフ マジックのバーとの長さの違いが気になる。成長によって長さが変わるのか?

多彩なアクションの数々

▲ダッシュで移動。スピード感たっぷり。

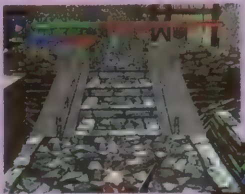
▼「ドラバス」にあった2段ジャンプもあるのだろうか?

▼戦闘では、敵の背後に回り込んで攻撃するなど3Dを生かした要素もある。



冒険の舞台となるさまざまなダンジョン!!

◀溶岩が煮えたぎる洞くつ。火山の中か?



▲人工的なダンジョン。数々のワナが待ち受ける。

▼美しい水の流れる洞くつ。ここではどんな戦いが!?

巨大ドラゴンとの戦闘!!

©(株)ナムコ

キミのCDがダンジョンになる!!

ゲームや音楽のＣＤから読み込んだデータをもとに、オリジナルのダンジョンを作成する。それが「モンスターコンプリワールド」（以下、「モンコン」）の最大の特徴。自宅にあるすべてのＣＤから、未知の冒険が待つダンジョンが出現するぞ！

▲街のダンジョンギルドで、ＣＤの中に隠されたダンジョンを探してもらう。

◀▲ダンジョンが発見されたら、いよいよ冒険に出発！　データの元になったＣＤによって、出現するダンジョンも千差万別。ＣＤの数だけ、冒険の舞台は無限に広がるぞ。予想がつかないから、新鮮さにあふれたダンジョンの探索が楽しめるのだ。

モンスターコンプリワールド

MONSTER コンプリワールド

底なしの元気と、純粋さを持ち合わせた、ゲームの主人公。冒険者としてはまだまだ駆け出しで経験不足だが、はかり知れない潜在能力を内に秘めている。

モンスターコンプリワールド

99年1月(予)　RPG　▶¥5,800　▶アイディアファクトリー　▶MC(ブロック数未定)

キミの持ってるCDから、次々にダンジョンが生まれる！　新しい楽しさに満ちたRPGが登場するぞ！

このゲームの目的は、街で行われるモンコンバトル大会で全クラス制覇を果たすこと。そのために必要な仲間のモンスターをダンジョンで集めるのだ。

▲ダンジョン内で出会うモンスターと心を通わせると、仲間になってくれる。美しい友情が芽生える瞬間だ！

◀仲間のモンスターとは冒険やバトルで苦楽をともにする。

ダンジョンでモンスターを集める！

 ©1999 IDEA FACTORY

『モンコン』のここが楽しい!! 3つのポイント

トラック1 "街"を拠点に冒険は展開!!

モンコンバトル大会が開催されるアリーナやダンジョンギルドなど、さまざまな施設が存在する"街"。この街が、主人公・シフォンの冒険の拠点になる。お店でアイテムを購入したり、道場でモンスターを鍛えたりといった、さまざまな行動が可能だ。

▲ゲーム内には時間が流れているので、季節に応じて街の景色が変わるぞ。
◀イヌパンダのオブジェが目を引くモンコンパーク。モンスターと一緒に遊べるのかな？

トラック2 白熱のモンコンバトル!!

▲モンコンポイントをためると使える必殺の一撃！

▼チームの陣形が勝敗を大きく左右する。

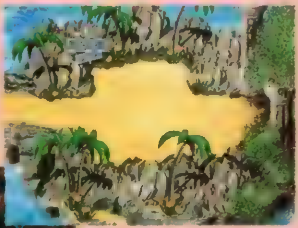
マスターを含む、最高6体のメンバーで編成されたチーム同士が激しく火花を散らすバトル。それが本作の華、モンコンバトルだ！ 前衛・後衛の陣形や必殺のモンコン技など、複雑な要素がからむ戦略性に富んだ戦いが繰り広げられるぞ!!

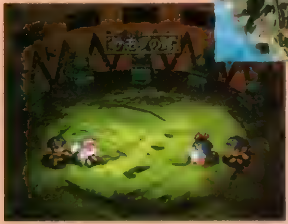
トラック3 メモリーカードで楽しさ無限大!!

このタイプのゲームには欠かせない、メモリーカードを使ったプレイヤー同士の対戦や、さまざまなデータの交換ももちろん可能。家族や友だちとプレイの成果を見せ合えば、プレイヤー同士のライバル意識が加熱すること間違いなしだ。レアモンスターを見つけて、友だちに自慢してやろう！

ダンジョンの交換

▶プレイヤー間でオススメのダンジョンを交換しあえば、さらにバリエーションに富んだ冒険が楽しめる。





モンスターの交換

◀友だちのコレクションから強力なモンスターを借り、強敵との戦闘で活躍してもらうことも可能だ！

2P対戦!

▶冒険や訓練で鍛えられたモンスター同士のモンコンバトルは熱く盛り上がること間違いなし！ 自由にメンバーを組み合わせて、多彩なバトルを堪能できるぞ。

シフォンの手強いライバルたちを紹介!

『モンコン』にはシフォン以外にも、バトル大会の優勝を目指す個性的なキャラクターが数多く登場する。彼らはバトルと冒険の両方で、シフォンのライバルとして行く手に立ちふさがるぞ。彼(彼女)たちもシフォンと同じように、それぞれの目的を持って冒険を続けているのだ。ここでは、そんなライバルの一部を紹介しよう。

新たなる大空の戦いへ。
[ストライカーズ 1945 II]
BEGINNING OF NEW HISTORY
VERTICAL SCROLL SHOOTING GAME
プレイステーション専用ソフト&セガサターン専用ソフト
好評発売中!!
標準価格5,800円(税別)
1997年に登場以来、驚異のロングランヒットを記録した、
あの名作シューティングゲームが、さらなる進化を遂げて
プレイステーション&セガサターン専用ソフトで新登場。
ストライカーズ1945 II 発売記念 豪華商品がどしどし当たる!!
発売記念キャンペーン プレゼント!!
いまストライカーズ 1945 II 発売記念と致しまして、ストライカーズ 1945 II オリジナルMA-1ほか、ストライカーズ 1945 II オリジナルP-38スペシャルエディションモデル(長谷川製作所製)など、豪華 商品が当たる「Wチャンスキャンペーンプレゼント」を実施中。下記応募方法をご確認の上、応募してください。
買った人だけ大当たり!!
豪華商品が、まだまだもらえる…!!
プレイステーションとセガサターンでは、当たる商品が異なりますご注意ください。
セガサターンソフト、またはプレイステーションソフトをお買い上げいただき、製品内に封入された応募用ハガキに必要事項をご記入の上、ご応募ください。下記豪華商品が抽選で650名様に当たります。
プレイステーション版ご購入の方に!! PlayStation
セガサターン版ご購入の方に!! SEGA SATURN
■ストライカーズオリジナルピンバッジを抽選で400名様に
■オリジナルフライトジャケット(MA-1)を抽選で50名様に!!
■(株)長谷川製作所製オリジナルプラモデルを
SS版'98年12月発売予定
PS版'99年初旬発売予定
よしもと麻雀倶楽部
YOSHIMOTO MAH-JONG CLUB
芸人のツモは、ひと味違うデ…!
仕草も、打ちスジも、お約束の芸も、みーんな吉本そのまんま!
テレビ番組「よしもと麻雀倶楽部」を忠実に再現、
ポリゴンタレント26名と打つ、ヴァーチャル芸人雀荘。
計算された笑い、アドリブの一発芸が、キミの読みをジャマしまくる。
ドトウのギャグをかいくぐり、見事トップ目を獲得できるか…!?
© 1998 PSIKYO © 1998 Yoshimoto Kogyo Co., Ltd.
開発・販売元 株式会社 彩京
〒164-0011 東京都中野区中央5-3-5 オースミビル2F お問い合せは/TEL.03-5340-0648 FAX.03-5340-8968 インターネットアドレス http://www.psikyo.co.jp/
彩京 PSIKYO

攻略 Station
How to win
落ちゲーやろうぜ
メタルギア ソリッド
実況パワフルプロ野球'98開幕版
レガイア伝説
サンパギータ
beat mania
星の丘学園物語 学園祭
落ちゲーやろうぜ!
COLOR
EXIT
イラスト/錦城芹

メタルギア ソリッド

今回は"FOX"取得法をはじめ、心霊写真の公開、さらに戦場写真コンテストの結果をお届け!

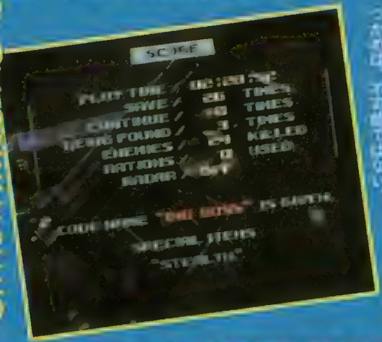
発売中 3D・ACT	▶¥5,800(CD3枚組) ▶限定版¥9,800 ▶コナミ ※「幻想水滸伝Ⅱ」体験版同梱 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリー攻略は終わったけど、"FOX"の称号や心霊写真など、まだまだやることがたくさんある「メタルギア〜」。別にランクの高い称号を取得しても何も起きないんだけど、読者のみんなには、ぜひとも最高峰のランク"BIG BOSS"を目指してほしいですな。しかもノーセーブでね(そんなのできるのか?)。とりあえずオレはすべての心霊写真を撮影するのに疲れたので、そろそろ永久に眠らせてもらいます(「ダ〜メ。次号もあるんだから」←担当編集談)。 (RIZ)

最高ランク"FOX"の称号を手に入れろ!

ゲームクリア後に与えられる18種の称号のなかでも最高ランクに位置づけられる"FOX"。「メタルギア〜」を極めたい人にとっては、何がなんでも手に入れたい称号だ。そこで今回は、この"FOX"を目指していくための重要ポイントをまとめてみた。これを読めば、キミも必ず"FOX"を取得できるはずだ!



"FOX"の次は、さらに上の"BIG BOSS"狙いか!?

◀[illegible]つかめば、不可能ではない。

"FOX"を取得するための条件

▶発見された回数 4回以下

「危険モード」になった回数が4回以下ということ。ストーリー中には、危険モードになる強制イベントが3回(独房、らせん階段、駐車場)あるが、これも回数にカウントされる。そのため、それ以外の通常潜入時に2回以上発見されると"FOX"入手は不可能となる。なお、ウルフドッグは、発見されてもカウントされない。

▶敵を倒した数 25人以下

ボス戦時を含む、倒したゲノム兵の人数(ボス自体は含まれない)。「発見された回数」と同様、強制イベントで殺した数もカウントされる(ゲーム中に倒さなければいけない必要最低人数は12人)。ただし、メリルが倒した場合や、敵同士で相撃ちさせた場合は、「敵を倒した数」にはカウントされない。

▶レーション使用回数 1回以下

1回まで使用できるが、心がまえとしては1回も使わないつもりでいくのがベスト。レーションは自動で回復(使用)してしまうので、装備からは常にはずしておくことを心がけよう。

▶コンティニュー回数 0回

要するにコンティニューはできないので、ボス戦やイベントの前などは必ずセーブしておくこと。ただ、セーブを80回以上行うと他の条件を満たしても"ヒポポタマス"になるので注意。

▶クリアまでの時間 3時間未満

まず第1にすべての行動を素早くしていくこと。第2にポリゴンデモをすべて飛ばしていくこと。第3に必要最低限のアイテム以外は無視していくこと……これらが重要になってくる。

メタルギア ソリッド

"FOX"取得のための 5つの特殊テクニック

ここでは効率よく"FOX"の称号を取得するためのコツやテクニックをまとめてみた。とくにこれらを重要視しなくても"FOX"を取得することはできるが、どれも時間短縮に有効なものなので、覚えておいて損はない。ただし、5のスペシャルアイテムのみ、一度クリアしていないと使えないぞ。

1 エレベータは2回押せばすぐに開く

エレベータはスイッチを押してから扉が開くまで、多少のタイムラグがある。だが、スイッチを2回連続で押すと、一瞬で扉を開けることができるのだ。ちょっとしたテクニックではあるが、これを覚えておけばエレベータを待っている間に敵に見つかる…なんてことはなくなるはず。

◀エレベータを開けるときは必ずスイッチを2回押そう。

2 敵は敵同士を相撃ちさせて倒す

敵同士を相撃ちさせた場合は、倒した数にはカウントされない。エレベータや昇降機などでのバトルでは、できるだけこの相撃ちを狙っていこう。まず、死なない程度に敵全員にダメージを与えておき、そのあと敵1人を首締めして、ほかの敵の攻撃をよける"盾"にしてしまうのだ。

◀ちなみに独房戦では、女兵士(メリル)に撃たせておけばいい。

3 IDカードは一瞬だけの装備でOK

扉を開けるときはIDカードを一度装備しなければならない。だが扉が開いたあと、その場から動かなければ、装備をすぐに変えてしまっても扉は閉じない。そこで扉を開けるときは、カード装備→他のアイテムに切り換え→中に入る、とやれば時間短縮になるぞ。

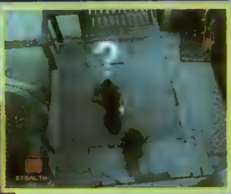
4 必要なアイテム以外は無視せよ

ゲーム中はさまざまなアイテムが出てくるが、そのなかで必要不可欠なアイテムはごくわずか。とくに地雷探知機やダンボール箱などは、なくて困ることはない。時間を短縮するためにも、最低限必要なアイテム以外は無視して、どんどん先へ進むようにしよう。

◀取らないとストーリーが進まないようなアイテム以外は無視。

5 2つのスペシャルアイテムを使う

"FOX"を簡単に取得したいという人は、無限バンダナやステルス迷彩などを使用するといい。とくにステルス迷彩は、落とし穴とクレイモアにさえ注意すればいいので、かなりラクになる。ただ、"FOX"取得法としては、ちょっと邪道な手段ではあるが……。



◀▲これらを使って"FOX"を取得しても、ちょっと感動は薄いかも……。

©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

"FOX"を狙うキミに贈る

ボス戦&イベントの突破法

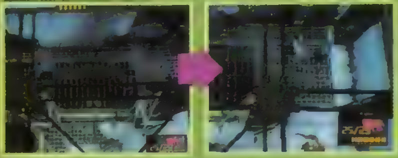
ここでは"FOX"の称号を意識したボス戦やイベントの攻略を紹介する。なお、ボス戦はまれに下のパターンにハマらないことがあるので、事前にセーブしておくようにしたい。また、失敗した場合は間違ってもコンティニューはしないように！

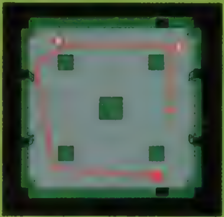
▶[illegible]

BATTLE

オセロットはスタートダッシュで瞬殺

まず、戦闘が始まったら、すぐにA(右下の図参照)まで走っていき、オセロットに1発だけ弾を当てる。するとオセロットは、必ずスネークの方向に振り向いて弾を撃ち返してくるので、左右に少しだけ動いてこれをかわしてから、また1発当てる。あとはBでこれを繰り返せば簡単に倒せる。まともに戦うと時間がかかるので、ぜひこのパターンをマスターしよう。





▲左の写真の位置で1発目を撃ち、2発目以降はすべてマップのB(右の写真)の位置から撃っていこう。

BATTLE

らせん階段はスタン・グレネードを使用

らせん階段で一番有効な攻撃方法はスタン・グレネード。これなら敵を殺さずに上まで登ることができる。あとは5、7、9、10、12、14、18、23階でタイミングよくスタン・グレネードを投げればOKだ。ただし、最低でも10個ぐらいは必要。

◀スタン・グレネードを使えばゲノム兵を殺さなくてすむ。

BATTLE

メタルギアレックス戦は中距離で戦え

1回目のメタルギアレックス戦は、レックスが動き始めると同時にチャフ・グレネードを投げ、向かって右の肩にあるレドームにスティンガーを3発撃ち込む。これを2回繰り返せば、何もさせずに倒すことができる。2回目のレックス戦は、まずレックスの足元まで一気に走る。これで誘導ミサイルは当たらなくなるが、そのままじっとしていると、今度はレーザー砲を撃ってくるので、これをかわしつつ、多少離れてスティンガーを構える。中距離で撃ってくるマシンガンは、その場から動かなければ当たることはないので、そのままコクピットを狙い撃とう。あとは足元へ移動→レーザー砲をかわす→スティンガーを撃つ(写真)の繰り返しで素早く勝てるぞ。ただし、あまり遠くまで離れると、誘導ミサイルのえじきになるので注意。

マシンガンを誘ってスティンガーを撃ち込め

◀2回目はこのパターンで。レーザーをよけたら、そのまま中距離まで離れよう。

EVENT

医療室の牢から見つからずに脱出

医療室から看守の兵士に見つからずに脱出する方法を伝授。まず、オタコンからケチャップとIDカードをもらったら、兵士が便所から戻ってくる前にベッドの下に潜り込んでおく。すると兵士が姿を消したスネークを捜すために牢に入ってきて、ベッド下をのぞき込んでくるので、この瞬間を狙ってベッド下から出よう。うまく出られたら、兵士の背後に回り込み、すぐに首締めの状態に持っていく。この時点で発見されていなければ、成功したも同然。あとは首締め状態のまま、医療室の出口まで兵士を引きずっていけばいい。コツは、殺さない程度に小刻みに◎を押しつつ引きずることだ。かなり難度は高いので、あらかじめセーブしておくのを忘れずに。

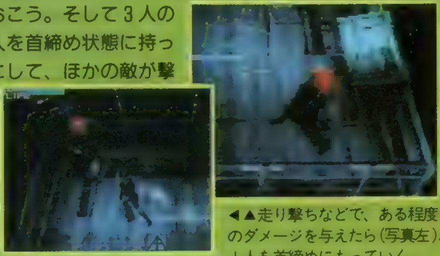
監視している兵士がベッド下をのぞいたらすぐに移動して首締め状態に持っていこう！

◀ベッド下にいるときに、スネークを一番上の写真の位置に移動させておこう。

BATTLE

昇降機バトルは敵同士を相撃ちさせる

溶鉱炉のあとの昇降機バトルでは、乗り込んでくるゲノム兵の耐久力が高いため、同士撃ちを狙うとなるとかなり時間がかかってしまう。まずはファマスやソーコムなどで、ある程度のダメージを与えておこう。そして3人のうち誰か1人を首締め状態に持っていき、その兵士を盾にして、ほかの敵が撃ってくる弾を防げばいい。ただし、この方法は非常に難しいので、ここまでに倒した敵の数が18人以下なら、無理に狙う必要はない。



◀▲走り撃ちなどで、ある程度のダメージを与えたら(写真左)、1人を首締めにもっていく。

その他のバトル&イベントの突破法

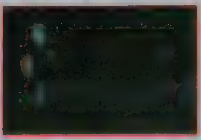
独房戦	最初の3人はソーコムを連射して速攻で倒す。残りはすべて女兵士(メリル)に攻撃させれば倒すことができるぞ。
M1戦車戦	チャフで近づき、コクピットにグレネードを2発投げる。
忍者戦	基本はコンボ(素手で◎×3回)でダメージを与えていく。忍者がステルスを使い始めたらサーマル・ゴーグルを装備。
サイコ・マンティス戦	コントローラを2P側に差し込み、ファマスやソーコムで攻撃。メリルはスタン・グレネードで気絶させればいい。
スナイパー・ウルフ戦(1戦目・2戦目)	1戦目はPSG1とジアゼパムを使って攻撃。2戦目は東にある丘の陰に隠れてニキータを撃ち、誘導すればいい。
ハインドD戦	真ん中にある給水タンクを盾にしてスティンガーで攻撃。
ステルス迷彩兵戦	ファマスの連射か、1人を首締めして敵同士相撃ちさせる。
バルカン・レイブン戦	レイブンの移動先にクレイモアかC4爆弾を設置して爆破させる。またはニキータを誘導して、背中から当てる。
リキッド・スネーク戦	パンチを2発当てる→リキッドの反撃をかわすの繰り返し。
駐車場、検問	ドラム缶を破壊するのが基本。ただし、ドラム缶がない2つ目の検問は、スネークに近い敵から順に倒していく。
ジープ戦	主観(△を押したまま)にして機銃を撃ちまくる。

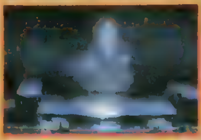
全42カ所 噂の心霊写真をここに一挙大公開!!

前号で心霊写真のスポットを紹介したが、「どうやっても写らない…」という人のために、今回は特別に全心霊写真を公開するぞ。場所やアングルなどをじっくり確認し、ぜひ自分で撮影して鑑賞してみよう。すべての心霊写真を撮り終えたとき、何かが起こる！（ウソ）

1 搬入ドッグの海

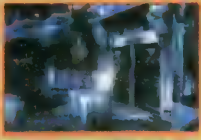
▲スネークが泳いできた方向を撮る。

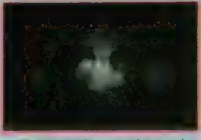
2 海の水平線

▲ヘリポートの崖(がけ)から見える海の水平線上を撮る。

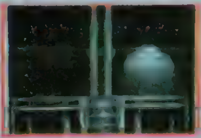
3 核廃棄所の上空

▲ヘリポートで建物（核廃棄所）の上空を正面から撮る。

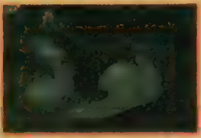
4 居眠りゲノム兵

▲ヘリポート1階の排気口の前にいるゲノム兵を撮る。

5 ヘリポートの正面扉

▲核廃棄所の正面扉を東側の階段下付近(雪の上)から撮る。

6 ダクトの行き止まり

▲戦車格納庫へのダクト（2階）の行き止まりを撮る。

7 戦車格納庫のエレベータ

▲戦車格納庫のエレベータを開けて正面から撮る。

8 独房の局長の死体

▲独房で死んだDARPA局長(デコイ・オクトパス)を撮る。

9 独房の裸の兵士

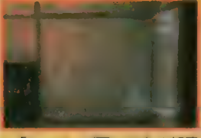
▲独房で裸になっている兵士のそばを撮る。

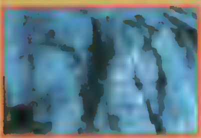
10 武器庫南の壁

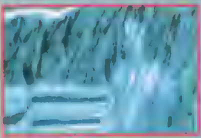
▲ベイカー社長が死んだ場所の少し北側(壁)を撮る。

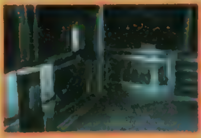
11 武器庫南の柱

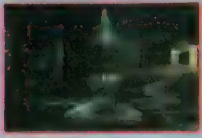
▲オセロット戦時にベイカー社長が縛られていた柱を撮る。

12 武器庫南の隠し部屋

▲「カメラ」が置いてある部屋(LV4)の南側の壁を撮る。

13 渓谷の岩

▲M1戦車戦で、スネークが最初に隠れていた岩を撮る。

14 渓谷の貯水タンクの裏

▲渓谷の北東にある貯水タンクの裏の壁面(岩)を撮る。

15 核保存棟のエレベータ

▲核保存棟のエレベータに入って隅(下のほう)を撮る。

16 核弾頭の先っぽ

▲核保存棟・1階の2つ並んでいる核弾頭の先っぽを撮る。

17 男子トイレの湯気(?)

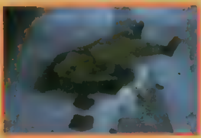
▲兵士のオシッコの湯気を撮る(核保存棟・地下1階)。

18 女子トイレの鏡

▲核保存棟・地下1階の女子トイレの鏡全体を撮る。

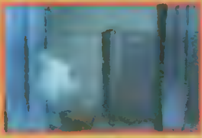
19 電気床

▲核保存棟・地下2階の電気床全体を入口に向かって撮る。

20 曲がり角の死体

▲オタコン研究室への通路の角で死んでいる兵士を撮る。

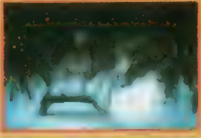
21 研究室の額

▲オタコン研究室の「ポリスノーツ」の額(右側)を撮る。

22 研究室のガラス

▲オタコン研究室の西側に並ぶガラスのうち一番左を撮る。

23 所長室の額

▲所長室に飾ってある額全体(5枚すべて)を撮る。

24 洞窟の穴

▲洞窟で最初にくぐる穴をくぐってから振り向いて撮る。

25 洞窟の水たまり

▲洞窟の水たまりをしゃがんでからアップで撮る。

26 メリルの血だまり

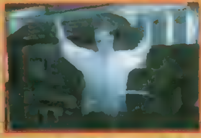
▲地下通路でメリルが撃たれたあと、残っている血を撮る。

27 地下通路・2階の柱

▲スナイパー・ウルフがいた場所にある真ん中の柱を撮る。

28 DARPA局長の左足

▲局長(死体)の左足の、右側の壁を接近して撮る(医療室)。

29 医療室の拷問台

▲拷問台を後ろから、局長の死体のほうに向かって撮る。

30 アンテナの支柱の脇

▲通信A棟屋上(破壊後)のアンテナ支柱の右側を撮る。

31 渡廊下の真下

▲渡廊下の真下の暗闇（通信A棟から見て左側）を撮る。

32 雪原(小部屋)の階段

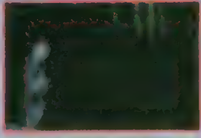
▲階段（ディスク2に入れ替える所）を下に向かって撮る。

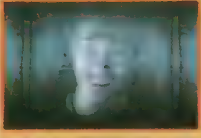
33 溶鉱炉のクレーン

▲溶鉱炉にあるクレーンの壁(ちょっと左側)を撮る。

34 溶鉱炉のボイラー室

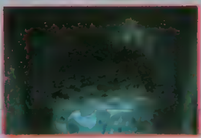
▲ボイラー室の行き止まりになっている壁を撮る。

35 昇降機(1台目)の真下

▲1台目の貨物用昇降機の出っ張りから真下の暗闇を撮る。

36 昇降機の中間ロビー

▲2台目の昇降機がある場所の壁(昇降機の逆側)を撮る。

37 昇降機(最下層到着後)の壁

▲最下層で昇降機が降りてきた方向(上方向)を撮る。

38 ガンカメラ通路の滝

▲地下倉庫への通路の、ガンカメラの下にある滝を撮る。

39 地下倉庫のコンテナ

40 レールガンの先っぽ

▲レイブン戦の部屋の真ん中にあるコンテナを撮る。

▲地下基地・3階にあるレックスのレールガンを撮る。

41 司令室の星座の額

42 レックス戦のドラム缶

▲司令室に飾ってある、星座の額全体を撮る。

▲フィールドの南西に置いてあるドラム缶の上を撮る。

応募総数
344点

戦場写真コンテスト ついに結果発表!!

栄えある「戦場写真大賞」は…この作品に決定!

本誌Vol.84で募集した「戦場写真コンテスト」へのたくさんの応募ありがとう!! ここでは個性あふれる344点の応募写真のなかから、大賞、金賞をはじめ、各部門賞を受賞した10作品と、惜しくも受賞はならなかった4作品を開発陣の評価とともに紹介するぞ。なお、受賞者には特製「メタルギア」グッズを贈呈するので期待して待っていてほしい ちなみに作品の傾向としては、C 4爆弾を使った笑える写真(?)が多く、逆に珍しい写真やシリアスなものは少なかったぞ。

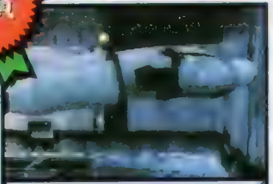
戦場写真 大賞

楽しげな二人
—新潟県／倉又奨さん—

(編集部評) 見てのとおり! 何も言うことはありません!! トイレをネタにした作品はかなりあったけど、2人の兵士が同じ格好をしていたのはこの作品だけ。絶品!!

「メタルギア～」開発陣からのひとことコメント
小島秀夫監督は「これはスゴイ!」とア然。ほかの開発者の方々も「文句なし! 爆笑のカット! 構図もタイミングも絶妙です。2人のコンビネーションが斬新で素晴らしいです!!(松)」など、とにかく絶賛しまくっていたぞ。
KCEJ COMMENT

金賞



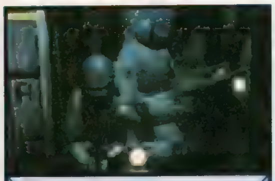
気のせいか…
—宮城県／鶴田耕嗣さん—

(編集部評) 兵士が浮いている不思議な写真。C 4を使ったわけでもないようだし。「考え始めたら夜も眠れません」的な受賞。

「メタルギア～」開発陣からのひとことコメント
開発陣も「あなたはデビッド・カッパーフィールドか!?(新)」や、小島監督の「どうやって撮ったか知りたい、不思議な作品です」など、かなり驚いていたぞ。
KCEJ COMMENT

そのほかにも好き勝手に部門賞をつけてみました…

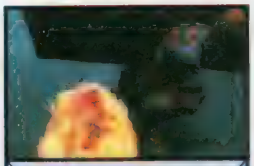
小島監督賞



戦友
—埼玉県／伊藤崇さん—

▲超シブい作品。お笑い系の写真が多かっただけに、応募作のなかでも目立ちました。「まるで映画のワンシーンのよう」と、小島監督もこの作品の緊張感を絶賛。

画面から匂うで賞



フォックス発射!
—山梨県／前田健志さん—

▲C 4爆弾の爆破をうまく使った作品。しゃがんだ瞬間を撮っている点と、忍者のカラーが赤という点がポイント高いです。開発陣いわく「引火……したんでしょうねぇ(松)」。

なんか悩ましげで賞

いや～ん
—広島県／立神浩明さん—

▲「パレット(COLOR)をピンクにした点がいいですね(小)」。

ベストタイミング賞

二人の視線
—大阪府／酒井秀哲さん—

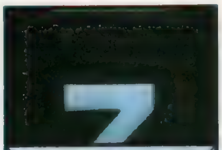
▲弾道が写っている珍しい写真。ベイカーの表情もGOODです。

ザ・ネーミング賞

札幌雪まつり
—東京都／武沢啓太さん—

▲これもC 4使用の瞬間の作品。「ネーミング大賞!!(小)」

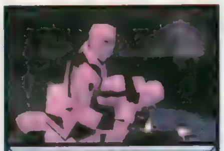
ナイスアイデア賞



スロット
—東京都／今村弘且さん—

▲「もうちょっと…あー行きすぎた……。アイデア作品(松)」。

禁断の世界へ……賞



禁断の愛
—東京都／[illegible]さん—

▲危なさNo. 1。「後ろの彼は泣いているのでしょうか?(中)」。

危機一髪(?)で賞

真実! 新婚夫婦の招待
—埼玉県／斉藤望さん—

▲「実は撮影するのが難しい作品。迫力がありますね(松)」。

こんなのもありました…

ここでは、残念ながら賞はもらえなかったものの「もう少しひねりがあれば……」というような4作品をピックアップ。でも、どれも水準以上であることは確かです。戦場カメラマンとして自信を持ちましょう!!

◀【空中遊泳】「しゅぴ～～～んっ! て感じですね(新)」

▲【明日のジョー】ホセに負けたあとね。

▲【大会前夜】マイムマイムの特訓中?

▲【メリルの宙返り】足の折れ具合がいいです。

総評 小島秀夫監督の目から見た「戦場写真コンテスト」

本当に楽しませてもらいました。開発部内でも「戦場写真大会」を何度も開催しましたが、アイデア1つでいろんなカットが撮影できるもんですね。タイトルとカラー変更で新たな可能性も見えた気がします。でも全体的に、カッコイイ写真より、お笑い系のものが多かったですね。『メタルギア～』って、やっぱりそっち系のゲームなんでしょうかね?(笑)

【コメントをくださったKCEジャパン「メタルギア～」開発陣のみなさん】小島秀夫監督(小)、キャラクターデザイン&作画監督の新川洋司さん(新)、[illegible](松)、デザイナーの中村[illegible]さん(中)、[illegible]

実況パワフルプロ野球'98開幕版

今回は「DPSリーグ'98」と「矢部君のまなざしコンテスト」の結果を大発表。要注目!!

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ※「メタルギア ソリッド」体験版同梱
	▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

先日、たまたま前作「'97開幕版」の(DPSの)攻略記事を見る機会がありました。そこでは「特殊能力アイデアコンテスト」結果発表というものをやっていて、懐かしいなーと思いながら読み返してみると、とても嬉しいことが書いてありました。なんと応募作品のなかに「選球眼」というものがあったんです！ つまりコナミさんは、読者のみんなのアイデアをゲームにちゃんと反映させてくれてたわけです(嬉し涙)。 (次は「魔球○」をぜひ！ と願う<ぴ>)

DPSリーグ'98 結果発表!!

応募総数353チームの頂点に立ったのは野村貴文さん(山口県/14歳・中学2年生)の「ヤクルト」チーム!

募集期間が短かったにも関わらず、ビックリするほどの強力なチームが数多く送られてきた今大会。だが、この野村君作成の「ヤクルト」チームは、決勝リーグで2位以下に圧倒的な差をつけてダントツ優勝を飾ったのだ。その栄誉をたたえ、野村君には「パワプロ」スタジャン&「パワプロ君」ぬいぐるみほかを、そして決勝、準決勝リーグに残った11人の上位進出者にも、その順位に応じて、豪華「パワプロ」グッズを進呈するぞ。本当におめでとう!!

▲2位とは21ゲーム差!! ダントツ優勝を飾った「ヤクルト」チーム。

決勝リーグ結果

優勝 野村貴文さん(山口県) チーム名:ヤクルト

順位	名前	チーム名
2位	荒川 康さん(秋田県)	チーム名:ホカゲ
3位	久見木優さん(鹿児島県)	チーム名:メジャー
4位	宮脇佳寛さん(兵庫県)	チーム名:ケイメイ
5位	見城順也さん(静岡県)	チーム名:アズーリ
6位	江上貴彦さん(北海道)	チーム名:クロネコ

優勝した野村君にインタビュー

「夏休みを使って頑張って作ったかいがありました!」

すごく嬉しいです！ 夏休みを使ってずっと選手を作ってたんで、ちょっと自信はありましたけど(笑)。夏休み中は、午前中に学校の宿題をやって、午後から夜まで1日に10時間ぐらいかけて選手を1人ずつ作りました。本当はもっとたくさん作ったんですけど、なかでもとくに自信のある選手を28人選んで送ったんです。弟のチームと対戦したりして、いろいろ調整できたのが良かったんだと思います。

大会全成績

準決勝リーグ結果

※①〜⑥は各グループでの順位、㊮とあるものは、1次リーグ2位からの敗者復活チームです。

グループA

①北海道/江上貴彦(クロネコ)㊮
②兵庫県/宮脇佳寛(ケイメイ)
③秋田県/荒川康(ホカゲ)
④千葉県/阿部幸久(ウルトラ)
⑤岩手県/涌田寛(マルボロ)
⑥神奈川県/青木浩之(ポチ)

グループB

①山口県/野村貴文(ヤクルト)
②静岡県/見城順也(アズーリ)
③鹿児島県/久見木優(メジャー)
④兵庫県/佐藤大祐(バイラス)
⑤京都府/渡辺悠也(サクセズ)㊮
⑥大阪府/吉田誠(ポッキー)㊮

2次リーグ敗退

【2位】
北海道/二本柳保
埼玉県/木村誠
埼玉県/小島昇
埼玉県/瀧本充朗
茨城県/田口俊介
茨城県/錦引計展
東京都/磯野慎司
東京都/渡辺直之
静岡県/谷澤翔人
新潟県/金谷照行
新潟県/蔵田裕
長野県/伊藤孝
岐阜県/加地宏成
大阪府/小川純㊮
大阪府/田中宏昌
和歌山県/柴田有輝
京都府/北山大輔㊮
京都府/米川基紀
兵庫県/宮田秀人
山口県/安濃悠司
鹿児島県/坂下賢太郎
鹿児島県/吉富秀史

【3位】
北海道/浦嶋亨
埼玉県/橋本真弘
東京都/高橋克成
長野県/菅沼孝章
広島県/谷川智朗㊮
広島県/山根稔生

【4位】
千葉県/富永和誠
東京都/岡本泰祐
東京都/田辺享兵
神奈川県/谷口祐治㊮
神奈川県/石神勇
静岡県/木俣宏聡
富山県/藤城繁
福井県/清水則史
岐阜県/長尾学
三重県/松永弘樹
奈良県/村田直樹㊮
和歌山県/瀬田良
兵庫県/浅霧有一
岡山県/関良平㊮
広島県/木原有耕
広島県/和森佑輔

【5位】
栃木県/野口達明
栃木県/森川拓
東京都/川村直裕
愛知県/後藤俊一
愛知県/谷川佑太
愛知県/外園和也㊮
愛知県/山田英幸
鳥取県/高田博之
大分県/石永真悟

【6位】
北海道/松井健
神奈川県/大崎繁㊮
神奈川県/貝原隼人
静岡県/大井克己
兵庫県/田中隼
山口県/仲子友和
大分県/足立利夫

1次リーグ敗退

【2位】
北海道/佐藤剛
青森県/田中勇太
秋田県/中田峻介
秋田県/(ゆにこん)
山形県/梶沼健太
宮城県/芦萱清博
宮城県/遠藤宏和
宮城県/田中謙治
宮城県/三浦穣
宮城県/吉田洋
福島県/橋内文譲
埼玉県/菊地蔵人
埼玉県/佐々木繁之
埼玉県/持田幸一
埼玉県/米川幸志
茨城県/大橋英明
千葉県/伊藤祐太
千葉県/浦川亮
千葉県/黒田尚樹
千葉県/斎藤健太
千葉県/佐藤強
東京都/荒井伸一
東京都/菊山軍明
東京都/佐藤章
東京都/中澤壮
東京都/奈良大輔
東京都/松原正尚
東京都/早川圭一
東京都/増田諭
東京都/矢萩剛
神奈川県/青木光剛
神奈川県/大塚雄史
神奈川県/計良朋宏
神奈川県/徳能俊介
神奈川県/八箴崇
静岡県/小野田智久
静岡県/須山清司
山梨県/師岡義治
山梨県/田辺浩正
新潟県/大谷ゆうた
富山県/浜本勲
富山県/松崎博宣
石川県/水野尊文
石川県/元山誠一
愛知県/小林智宏
大阪府/岩井光
大阪府/角鷹幸
大阪府/高野裕之
大阪府/塔本晃太
大阪府/仲野嘉信
兵庫県/澤田友幸
兵庫県/白岡真一
兵庫県/本田勝之
兵庫県/山本輝暁
三重県/杉村良彦
奈良県/北垣戸教悦
奈良県/角友健一
岡山県/長畠俊輔
広島県/岸本幸士
広島県/北山了孝
山口県/友近忍
高知県/島裕
高知県/山中章弘
福岡県/熊川政義
福岡県/中野彰
佐賀県/佐藤一仁
佐賀県/吉田玄成
長崎県/平剛志
熊本県/本田康博
鹿児島県/床次功成

【3位】
北海道/伊藤泰之

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BISプロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

大会総評

僅差の戦い多し！ 最終的に明暗を分けたのは、やはり投手力か!?

今大会は決勝リーグに限らず、全体的に僅差で決着が着く試合が多かったのが特徴だった。これはおそらく、ほとんどの野手が「逆境○」を持っているというチームが多かったためだろう。傾向としては打高投低。上位に進出したチームになると、野手の場合は、ほとんど最高レベルまで達していて、パラメータや特殊能力にはあまり差はなかった。とすると上位進出のカギは、やはり投手力にあったのではないかと思われる。球速が160km/hであることは当たり前で、さらにどれだけ変化球ポイントをつけられるか、という点が上位で通用するかどうかの境界線となったようだ。ただ、データで見ると大したことないのに大活躍した投手もいたので、どうやら選手の能力にはパラメータ欄には現れない部分も存在するらしい。そんなことも明らかになった大会だった。

成績	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	失策	防御率
4	.406	999	999	448	0	29	64	8.70
1	.363	999	999	376	7	32	54	8.89
6	.368	999	999	376	8	31	50	9.76
3	.366	999	999	368	13	10	42	9.62
5	.376	999	999	373	3	33	41	10.0
2	.374	999	999	377	1	29	54	10.2

◀決勝リーグの成績。得点と失点はもはや判別不能。"超"がつくほどの打高投低だった。

▲7回以降にもつれる今大会の典型ともいえる試合。やはり「逆境○」の影響か？

▶決勝リーグで9勝をあげた「ホカゲ」チームの沖田投手。パラメータだけ見ると、パッとしないのだが…。

◀決勝リーグで投手部門の上位を占めた「ヤクルト」チーム。軸になる投手を3人そろえたのが勝因か？

DPSリーグ'98大会方式

1次リーグ(353チーム)
全出場チームを6チームずつ(一部は5チーム)に分け、1回戦総当たりのリーグ戦を行う。

各リーグ1位(61チーム)が進出

<敗者復活戦>
1次リーグの2位チームを6チームずつに分け、1回戦総当たりのリーグ戦を行い、最終的に勝ち残った11チームが敗者復活チームとして進出。

2次リーグ(72チーム)
2次リーグ進出チームを6チームずつに分け、1回戦総当たりのリーグ戦を行う。

各リーグ1位が進出

準決勝リーグ(12チーム)
準決勝リーグ進出チームをA、Bの2グループに分け、3回戦総当たりのリーグ戦を行う。

各リーグ上位3位までが進出

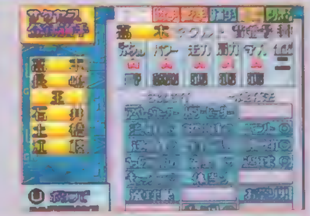
決勝リーグ(6チーム)
27回戦(135試合)の総当たり戦(※ペナントモード)で最終順位を決定。

特報

キミも最強のサクセスチームたちと対戦できる!!

「電撃PlayStationD12」に決勝リーグに残った6チームを完全収録！

決勝リーグに残った最強チームたちと、戦ってみたいと思っている読者も多いことだろう。そこで、11月16日(月)発売の「電撃PlayStation D 12」に、この6チームを収録することになったぞ！ キミの自慢のサクセスチームで、ぜひリーグ戦を試してみてほしい。もし優勝できたら、キミこそが真のサクセス王だ!!



◀優勝した「ヤクルト」チームの選手データも収録してあるぞ。

北海道／中山聖太
北海道／畑中基希
北海道／水口育也
北海道／横田雅也
岩手県／蒲野貴夫
岩手県／斎藤貴徳
岩手県／佐々木健太郎
宮城県／天野直哉
宮城県／猪股一正
宮城県／高橋悠
栃木県／黒田俊春
栃木県／塚原直己
埼玉県／池澤慎悟
埼玉県／江川和樹
埼玉県／加茂大輔
埼玉県／松田耕平
埼玉県／三瀬秀明
茨城県／仲田英人
千葉県／井上大督
千葉県／冨田泰行
千葉県／野原潤平
千葉県／林裕之
東京都／斉藤雅友
東京都／別本優輔
東京都／大和優雅
神奈川県／遠藤弘昭
神奈川県／越水繁
神奈川県／田中博貴
神奈川県／塚本浩史
神奈川県／難波拓人
神奈川県／平野孝史
静岡県／井上浩一
静岡県／岡部友則
静岡県／黒川純男
静岡県／西川誠一
山梨県／伊藤広司
山梨県／清水嘉仁
新潟県／西田良一
石川県／池田将士
石川県／宮谷内佳樹
愛知県／岡田慶太
愛知県／鳥山真吾
愛知県／村松卓哉
岐阜県／板津健二
岐阜県／後藤一哉
岐阜県／広瀬伸治
滋賀県／冨田和慶
滋賀県／山口義人
滋賀県／遊磨隆史
大阪府／石鍵昌宏
大阪府／伊藤裕一郎
大阪府／今津尊道
大阪府／鈴木健之
大阪府／辻村充寛
大阪府／中島康博
大阪府／松永光一
大阪府／松永浩行
京都府／藤原敬士
兵庫県／太田雄一
兵庫県／大橋崇
兵庫県／久保輝隆
兵庫県／黒崎宏基
岡山県／二部野裕之
岡山県／山谷好輝
広島県／藤岡康介
広島県／前岡住道
福岡県／河内昌樹
福岡県／中尾亮太
福岡県／長峰暢彦
福岡県／平山義孝
福岡県／松尾勝則
長崎県／松島由典
長崎県／山口悠
熊本県／鍜島健太
熊本県／佐々木亮
宮崎県／長野真
沖縄県／金城猛
沖縄県／比嘉彰

【4位】
北海道／合田敦俊
北海道／新保美礼
北海道／水木建雄
北海道／矢野佑太
青森県／大倉邦央
青森県／舘内善宏
山形県／斎藤一志
山形県／信田幸治
福島県／髙橋克嘉
栃木県／谷口卓
群馬県／金野信一
群馬県／関嘉人
埼玉県／池澤勇人
埼玉県／千徳直樹
埼玉県／松原雅樹
茨城県／小橋雅之
茨城県／松浦洋介
茨城県／山本浩司
東京都／遠藤廣大
東京都／岡本裕樹
東京都／高島健
神奈川県／生沢聡太郎
神奈川県／石井悠義
神奈川県／佐々木邦仁
神奈川県／芝岡一生
新潟県／佐藤健美
新潟県／玉木亮
富山県／西野正宣
岐阜県／杉山貴康
岐阜県／山本貴博
愛知県／松ノ木孝之
大阪府／栗山裕輔
大阪府／佐伯誠治
大阪府／佐取眞一
大阪府／根本淳司
兵庫県／赤沢拓也
兵庫県／栗岡聖剛
兵庫県／森嶋勇次
兵庫県／山下大樹
島根県／曽田伸比右
広島県／応野英樹
広島県／川崎孝太郎
広島県／西條誠
山口県／白神靖之
山口県／山中進吾
福岡県／吉廣克也
大分県／冨田和義
佐賀県／中島雄也
熊本県／藤山征太郎
鹿児島県／松山知裕

【5位】
北海道／伊藤健治
北海道／小鹿拓磨
北海道／南一也
秋田県／伊藤網樹
秋田県／伊藤孝太
岩手県／北沢悟
山形県／松本貴之
宮城県／江畑圭輔
宮城県／星政孝
栃木県／永島和幸
群馬県／黒澤政文
埼玉県／澤田航介
埼玉県／田口雄一
埼玉県／平野聡
千葉県／内山直樹
千葉県／藤井幸一
東京都／池田一歩
東京都／小野昌樹
東京都／舩津雅永
東京都／小畑亨輔
東京都／諸髙剛士
神奈川県／青木貴
神奈川県／岩本裕介
石川県／内田陽介
石川県／松田光
福井県／荻野優
愛知県／森克友
愛知県／渡辺徹
滋賀県／植田浩行
京都府／竹内雄一
京都府／馬場光則
京都府／三沢利紀
大阪府／中尾訓明
兵庫県／神崎秀毅
兵庫県／阪田貴則
兵庫県／高井克久
広島県／西村洋輔
山口県／福本勝
愛媛県／大丸真
高知県／西村昭人
大分県／百留俊明

【6位】
北海道／小野光
北海道／堀周平
栃木県／田村正志
栃木県／見目将生
栃木県／横田航摩
群馬県／早川友幸
群馬県／峰耕平
埼玉県／根本和義
埼玉県／丸山洋平
埼玉県／宮澤美帆
埼玉県／森脇豊和
千葉県／岩本竜雨
千葉県／高畑友明
東京都／堀沢智恵
東京都／三村智和
東京都／山中一弘
神奈川県／猪俣啓太
神奈川県／上條敏也
神奈川県／河尻康
神奈川県／川辺義康
新潟県／金子裕介
新潟県／鎌野博文
新潟県／水澤健至
長野県／篠田希望
岐阜県／安藤誠
岐阜県／松永源太
愛知県／岩間敬太郎
愛知県／萩原武志
滋賀県／藤田陽一
大阪府／安田幸範
兵庫県／植田慶宣
兵庫県／神田栄一
兵庫県／高井一也
兵庫県／中西健
鳥取県／松岡由郎
福岡県／川井聖
長崎県／大林和寛
大分県／門松克行
大分県／永井大輔
熊本県／早川陽介
鹿児島県／保田純一

※決勝リーグに残った6チームには、同じ球団を使ったものがありました。決勝リーグではペナントモードを使用するために、準決勝リーグの順位に応じてチームを代替チームに入れ替えました。代替チームを使用したのは次の3つのチームです。荒川康さんの「ホカゲ」：阪神→広島、久見木優さんの「メジャー」：近鉄→巨人、見城順也さんの「アズーリ」：ヤクルト→横浜

サクセスファン必見!

大会優秀選手のパスワードを公開!

全国から送られてきたなかでも、とくにスゴイ選手たちというのは、一体どんなバッティングやピッチングをするものなのか？　下に、今大会でめざましい活躍をした（または、するはずだった？）8選手をピックアップしてみたので、ぜひパスワードを入力して実際に使ってみてほしい。P.73の大会総評のところでも説明したように、サクセス選手はパラメータに現れない部分の能力も重要なようなので、これらの選手がなぜ活躍したのかを自分なりに分析してみるのもいいだろう。

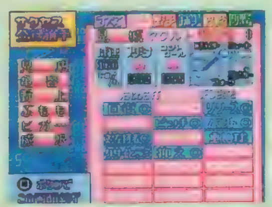
投手

防御率1位「野茂」

野村貴文さん(山口県)作成

決勝リーグで13勝をあげ、優勝の原動力となったのがこの「野茂」投手。カーブを持っていないうえ、決め球もフォークではなくナックル。だが、明らかに海の向こうで不振にあえぐ〝本物〞よりも活躍してくれたのだ。

パスワード：けうに さろべ ぱつけ どかふ ぬせみ なげな にいは くゆぞ いおふ ちれつ ちてじ せつつ むに

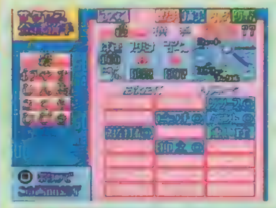


大会ナンバーワン投手「見城」

見城順也さん(静岡県)作成

今大会最高の投手。4つの変化球がＭＡＸでストレートの球速は160km/h。さらにコントロールも255で「クサイところ」も持っているという、向かうところ敵なしの右腕。「死ぬ気で作りました！」という見城君の苦心の作だ。

パスワード：けうな おえぎ ぱみけ どんぬ けせぐ かげく てろは ごもぞ ぜおふ ちどた ちぞず よつの むに

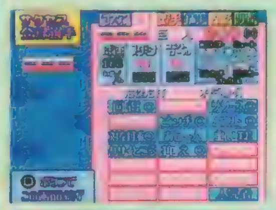


中継ぎでフル回転の活躍「殺」

荒川康さん(秋田県)作成

投球イニングが少なく規定回数に達していなかったものの、防御率6.45は立派のひとことにつきる（第1位の「野茂」は6.38）。変化球を多投する左腕投手で、主に中継ぎで大車輪の活躍をみせた。技巧派ナンバーワンといえる。

パスワード：けうて ひつぎ ぱあけ ざびぬ てみさ せずか ぬえは なもぞ いきろ ちねつ ちてぞ せつつ むて



失格だがスゴすぎる右腕「―――」

？

サクセスモードだけではとても作ることができない投手(ルール違反)なので、残念ながら失格処分となった悲劇の右腕。だが、すべてのパラメータがＭＡＸの超スーパーなピッチャーなので、ぜひ一度使ってみてほしい!!

パスワード：おうに ほきや ぱしけ どんま ぬせせ なよな にろむ ぜもぞ ぜおづ ちどね みぞえ よしの かに

野手

大会MVPは左の「長嶋」

野村貴文さん(山口県)作成

強力打線を引っ張った今大会最高のスラッガー。決勝リーグでは、打率.433(2位)で63ホーマー(1位)という文句なしの大活躍をした。四死球を30個(1位)選んでいるためか、出塁率も.455で1位という、超万能型の左打者だ。

パスワード：べそか なえぼ こしぬ うてね のせく なよな む

大会ナンバーワン捕手「林原」

見城順也さん(静岡見)作成

ほとんどの特殊能力を持つキャッチャー。惜しくもＴＯＰ10入りはならなかったが、打率も4割を超える数字をマーク。意外に「ブロック○」を持っている捕手が少なかったので、余計にその完成度が目立つ。女房役としても最高！

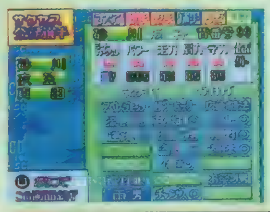
パスワード：びうだ なろぜ ぼにり うさふ ちせう なえて ひ

俊足巧打の白人遊撃手「マーガス」

久見木優さん(鹿児島県)作成

内野手に必要な「広角打法」以外のすべての特殊能力を持つ。決勝リーグでは打率、打点、出塁率でＴＯＰ10に入る活躍を見せたものの、持っている特殊能力から考えると、もっと活躍してもいいはずの選手。ぜひ、使ってみよう。

パスワード：ぼそか なでや ずぢり うへふ をせう なじく ひ



孤軍奮闘の長距離砲「砂川」

宮脇佳寛さん(兵庫県)作成

決勝リーグ4位の「ケイメイ」チームのなかで、ただ1人気を吐いた「砂川」選手。「長嶋」と同本数で本塁打王にも輝いた。クラウチング打法でのホームランバッターは、ほとんどいなかっただけに、その存在感は光っていた。

パスワード：ぼやそ くえざ ぼへひ ばまふ をせじ なよじ む

CHECK

優勝した野村君に聞いてみました。
超人選手ってどーやってつくるの？

「一番大事なのは〝休まない〞ってことです。体調がゼロの状態でも練習するんです。ケガをしたらロード、ケガしなかったらセーブ。3年間、この積み重ねで選手を作るんです」確かにそれなら3年間全体の練習量も増えるはず。では投手・野手それぞれの具体的な育成法とは？　右を必読!!

投手

クラブは絶対に卓球部。育成のポイントは、スタミナとコントロールが＋5ずつ上がる監督の特訓イベントを利用することと、1年夏にレギュラーになったら、2年冬までずっと変化球練習をするってことです。球速ＵＰはそのあとですね。

野手

レギュラーになったら、素振りと短距離ダッシュで経験点を稼ぎます。「流し打ち」をとったら、次は筋トレと短距離ダッシュ。パワーが十分に上がったら、ノックと短距離ダッシュで仕上げます。野手のポイントは短距離ダッシュですね。

もう1つ結果発表

矢部君のまなざしコンテスト

『パワプロ』ファンが予想した彼の目とは…?

たくさんのご応募ありがとうでヤンス。

サクセスの人気キャラ・矢部君が、メガネをとったら一体どんな目になるのかを読者のみんなに勝手に想像してもらったこの企画。多くの応募者のなかから、グランプリ1名(豪華『パワプロ』グッズを進呈!)と部門賞計14名(惜しい……賞品なし)を選んでみました。ファンが想像している矢部君の目は、やはりそれぞれ違うようですね。

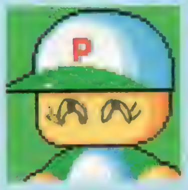
おめでとう グランプリ!

プリティさでナンバーワンでヤンス!

▲柴本めぐみさん(愛知県)の作品:ほっぺたの赤らみ具合など、とってもかわいらしい矢部君を描いてくれました。完成度も全作品中トップでした。

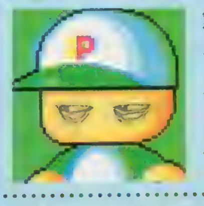
あまりメガネをとってほしくないね部門

●空しか見えませんね賞



◀山崎勝義さん(神奈川県):この目では絶対に低めの球は打てません!

●今週の下まぶた大賞

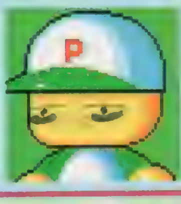


◀永安賢治さん(山口県):この下まぶたじゃ、人気下がりますよ、多分…。

●どこ見てんの?賞

◀柏崎由香さん(栃木県):悪球打ちとかが得意そう。ド真ん中が弱点?

●もはやオヤジですね賞



◀野中大輔さん(静岡県):目の下のクマは、夜のオットメのせい?

実は人間じゃないのかも部門

●「ムキュ」って言われても……賞

◀遠崎晶子さん(北海道):編集部を爆笑の渦に巻き込んだ一作。動物系の作品を送ってくれたのは、遠藤さんただ1人でした。

●野球妖怪「ボールゲルゲ」賞

▶谷田裕嗣さん(兵庫県):怒ると目が充血して、縫い目の部分が赤くなったりするんでしょうか? 奇抜さではナンバーワンの作品。

かなり意外な目なのかも部門

●暗い過去があるのか?賞

◀金子慎一さん(秋田県):寂しげで悩み深そうな瞳に哀愁が漂ってます。

●熱血な感じですね賞

◀都築章さん(静岡県):太い眉と大きな目。燃える男系の雰囲気ですね。

●天才バカ○ンですか!賞

◀河村憲一さん(宮城県):誰かに似てると思ったら、レ○レのおじさん?

●ヤブニラミ賞

◀米倉章仁さん(鹿児島県):猫田先輩とちょっとキャラがかぶりますな。

けっこうビジュアル系かもね部門

●我が輩のことは「閣下」と呼べ賞

◀稲葉光洋さん(神奈川県):ロックバンドの「聖飢魔II」や「マリスミゼル」を思わせる超ビジュアル系な目。アイシャドーとかは、野球してるときも、普段から描いているんですかね?

●速水や花崎よりモテモテかも賞

◀佐伯誠一さん(徳島県):美しい……このひとことにつきます。もし、メガネをとったらこの目だった!! なんていうイベントがサクセスに入っていたら……かなり劇的ですよね。

ありえるかもね部門

●いたぞ!!(危険モードに突入)賞

▲吉田博さん(徳島県):ゲノム兵の目に似てます。

●つぶらな感じが「天童よしみ」で賞

▲宮川香織さん(兵庫県):やはり苦労人?

結局のところ… 彼の瞳はどーなってるの?

彼の瞳の真実を矢部君本人に聞いてみました。すると「実はおいら、メガネをとると、ほとんど何も見えないでヤンス。視力検査の一番デカイ"C"もヤバイんでヤンス。野球ができなくなるので、とてもメガネははずせないでヤンス。でも、おいらのファンの娘だけなら、特別に見せてもいいでヤンスけど」との返答でした。次回作では明らかになるのか!? 『パワプロ'99』(?)を待つしかないね。

▲最も応募の多かったのがこの目。真実はまだ明かされず……。

レガイア伝説

ストーリー序盤の流れを追いつつ、
〈獣〉のデータなど、お得な情報を一挙公開!!

10.29 RPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＳＣＥＩが手がけるＲＰＧということで個人的に期待していたタイトルなのですが、想像以上の面白いデキに驚き！　何よりも戦闘が楽しくて、ついついハマってしまいました。プレイ時間も約50時間とボリュームたっぷりだし、ＲＰＧ好きな人なら100%満足できる内容に仕上がっています。ストーリーもなかなか凝っていて、随所に盛り込まれる演出は必見！　とにかくにもオススメの１本なので、機会があったらぜひプレイしてみてください。　（サマーな小岩）

ゲーム序盤を先取り攻略！ すべての〈獣(セル)〉を吸収せよ！

重要!! いかに獣を使いこなすかが

ＳＣＥＩが放つ大作ＲＰＧ『レガイア伝説』も発売まであとわずか！　今回は、一足先に序盤のストーリーを流れに沿って徹底解説!!　そのほか、アーツや〈獣〉のお得な情報をギュッと凝縮してお届けしよう！

◀登場する〈獣〉は全部で数十種類以上！　すべての〈獣〉を吸収して効果的に使おう。

〈獣〉召喚が戦闘のカギ！

攻撃や回復など、さまざまな効果を持つ〈獣〉は、戦闘で絶対に欠かせない存在。ストーリーを進めながら、どれだけ多くの〈獣〉を集められるかが勝利のカギとなる。できるだけ多くの種類の〈獣〉を吸収し、うまく使い分けて戦闘の主導権を握ろう。ただ、〈獣〉召喚はMPの消費量が激しいので、ペース配分をよく考えることが必要。ボス戦などに備えて計画的に召喚しよう。

▲吸収した〈獣〉は何度も使用すればレベルが上昇し、特殊な能力を発揮する。

〈獣〉吸収のチャンスを見逃すな！

▲戦闘中に霧が見えているか否かで〈獣〉が出現するか確認できる。

▼ときには〈獣〉召喚リストで何体の〈獣〉を吸収しているか確認してみよう。

〈獣〉は〈霧〉の発生している場所にだけ出現するという法則がある。そのため、創世樹を覚醒させ、〈霧〉を晴らしてしまうとその場所には2度と〈獣〉が出現しなくなってしまう。つまり、創世樹を覚醒させる前が〈獣〉を吸収できるチャンス！　もし、吸収し損ねても先の展開で再び出現する場合が多いので、そのときは絶対に見逃さないように注意すること。

シナリオ・チャート

1 リム・エルム　創世樹を覚醒させ、村を救ったヴァンはバイロンへと旅立つ。

2 旅人の泉　〈獣〉に支配された城の噂を聞き、一路ドルク城へと向かう。

3 ドルク城　城の人々を救うために第２の創世樹が眠るリクロア山へ。

4 リクロア山　ヴァンはノアの存在を感じながら山の頂上へと急ぐ。

5 吹きだまりの洞窟　ノアにゼトーの魔の手が襲いかかる！　そのときヴァンは……。

6 リクロア山　創世樹を覚醒させ、ノアを仲間に加えたヴァンはドルク城へと急ぐ。

7 ドルク城　城を救うことができたヴァンは次の目的地、バイロン寺院を目指す。

8 水門　水門を閉じ、川の流れをせき止めてバイロン寺院への道を切り開く。

9 バイロン寺院　ガラとの出会い。そして、ヴァンたちは創世樹が眠る西ヴォズ樹林へ。

10 西ヴォズ樹林　枯れ果てた創世樹。しかし、その中には〈聖獣〉の卵が…。

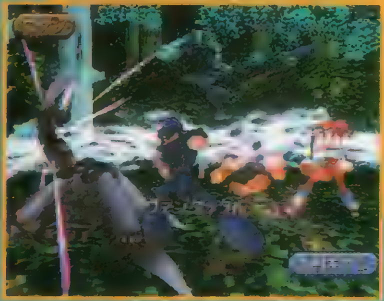
11 東ヴォズ樹林　〈聖獣〉の力を得たソンギ。その力の前にガラは惜しくも敗北してしまう。

12 ゼトーの穴居城　事件の首謀者であるゼトーを倒し、すべての元凶〈霧の巣〉を破壊する。

13 風々老の洞窟　世界中の〈霧〉を晴らすため、ヴァンたちは新たなる土地へと向かう。

そして、新たな地へ……

アーツ豆知識① ヴァンたちが使う5つのアーツコマンドのヒントを公開！



ここでは特別にヴァンたちが修得する５つのアーツコマンドの一部を大公開!!　右にあるコマンド表の「？」の部分を当ててアーツを修得しよう。序盤でこれだけのアーツを覚えていれば戦闘がぐっと楽になるはずだ。

アーツ名	コマンド
ヴァンサマー	↑↓↑
ヴァンタックル	↓→？
ヴァンパワーブロウ	←？↓
ヴァンＰＫコンボ	↓？↑？
ヴァンハリケーン	？↑↓？

アーツ名	コマンド
りざーどている	？↓↑
びーすとふぁんぐ	↑？↓
すわんどらいぶ	↓？？↑
どるふぃんれいず	？→→？
みらーじゅらんさー	→→？？

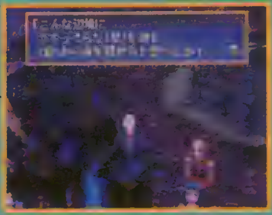
アーツ名	コマンド
躍膝昇破	↓↑？
殻硬撃	←？↓
岩頭撃	↑↓？
捻裏拳	？→←
昇側連脚蹴	？↓↑？

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

1 リム・エルム 〈聖獣〉との出会いが少年の運命を変える…

▲村を救いたいという人々の純粋な願いが通じ、再び力を取り戻した創世樹の放つ光が〈霧〉を消滅させる！

平穏なリム・エルムの村に突如現れたゼトーと名乗る男。〈獣〉の群れを引き連れたゼトーは次々と村人を襲い始める！ 突然の事態に人々は恐怖におののき、逃げ惑うが、〈獣〉の魔の手は容赦なく村人に襲いかかる。そのとき、故郷を救いたいと願うヴァンの想いが〈聖獣〉メータを呼び覚ます。ヴァンはメータの力を借りて"創世樹"を覚醒させ、村を救うことができたのだった。しかし、この事件によって帰らぬ人となった者も……。ヴァンはこれ以上犠牲者を増やさないために旅立つことを決意するのだった。


▲全世界の支配を企む組織の幹部であるゼトーは〈獣〉を従えて村を襲撃！

隠しアイテム「ポイントカード」をGET!

▲ショップでアイテムを購入するとポイントが貯まり、それを使って攻撃できる。

村の武器屋の２階に「開かずの引き出し」がある。この引き出しは村を救ったあとに開けることができるようになり、中には特殊アイテム「ポイントカード」が入っているぞ。しかも、この場所でしか手に入らない超レアアイテムなので、必ずゲットしておこう。

2 旅人の泉～3 ドルク城 憩いの場から狂気の城へ

村を出発して旅を続けるヴァンは、旅人たちの休憩所「旅人の泉」に立ち寄り、そこで〈獣〉に支配されたドルク城の噂を聞く。ドルク城を北に抜けた場所に創世樹が眠るリクロア山の存在を知ったヴァンはメータの助言もあって、旅を再開する。しかし、城内はひどく荒れ果て、〈獣〉が徘徊する危険な場所。果たして無事に通過できるのか？

◀旅人たちはさまざまな情報を教えてくれるぞ

▲石像には戦闘のコツなどの情報が記されているので必ず見ておこう。

▲城に住むすべての人間が〈獣〉に支配されている。一刻も早く〈霧〉を晴らし、人々を苦しみから救い出せ！

ここで登場する〈獣〉 火獣 ギマード

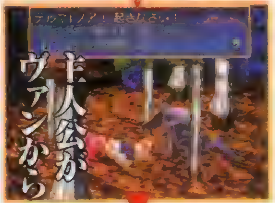
鋭いくちばしが特徴的な、鳥のような姿をした〈獣〉。召喚すると、自らの全身に炎をまとって突進する"バーニングアタック"を使って、敵単体に大ダメージを与える。

レベルアップによる追加能力

LV	追加能力
3	目標の攻撃力を５％ダウンさせる
5	目標の攻撃力を10％ダウンさせる
7	目標の攻撃力を15％ダウンさせる
9	目標の攻撃力を20％ダウンさせる

4 リクロア山～5 吹きだまりの洞窟 狼に育てられた少女ノアの旅立ち

◀ヴァンが山のふもとに着くと画面が切り替わって…。



◀場所は薄暗い洞窟へと移り変わる。そして……。

◀ノアが主人公のシナリオが始まるのだ。

ドルク城を抜けてリクロア山のふもとにたどり着いたヴァンは、創世樹の眠る頂上を目指してさらに先を急ぐ。一方その頃、リクロア山で狼に育てられた少女ノアは、自分の生い立ちを探るために旅立つことを決意する。なお、ここでのノアは、まだ〈獣〉を吸収することはできない。下の２体の〈獣〉は、あとで吸収するようにしよう。

▲戦闘ではアーツをどんどん使わせよう

ここで登場する〈獣〉 光獣 ヴェーラ

ストーリー序盤でもっとも使用頻度の高い〈獣〉。召喚すると、聖なる光をヴァンに浴びせて、体力を回復させてくれる。

レベルアップによる追加能力

LV	追加能力
3	「毒」ステータスを回復
5	「毒・カビ」ステータスを回復
7	「毒・カビ・マヒ」ステータスを回復
9	LV７の特殊効果＋AP倍増

雷獣 シーダ

召喚すると体内で凝縮させた雷をレーザーのように放射して一定範囲内の敵を攻撃する。MP消費量が多いので多用は禁物。

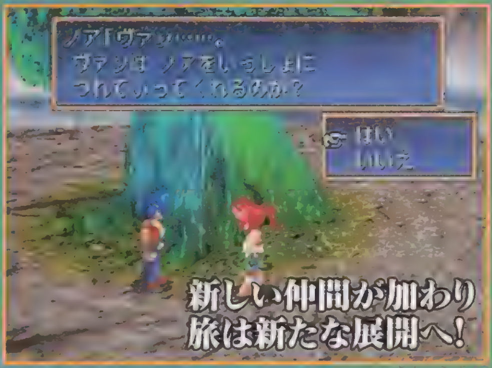
レベルアップによる追加能力

LV	追加能力
3	目標の賢さを５％ダウンさせる
5	目標の賢さを10％ダウンさせる
7	目標の賢さを15％ダウンさせる
9	目標の賢さを20％ダウンさせる

ヴァン 攻守ともにバランスのとれた万能タイプ!!

すべての能力が平均して高く、強力なアーツをいくつも持っている。攻撃の要として一番頼りになる存在。

6 リクロア山 第2の創世樹を蘇らせよう！



ノアがカルバヌスの襲撃を受けた時点で場面は再びヴァンのもとへ。リクロア山の頂上に着いたヴァンはカルバヌスに襲われているノアを目撃し、一緒に戦うことになる。力を合わせてカルバヌスを倒した2人は、第2の創世樹を覚醒させ、ドルク城の人々が〈獣〉の呪縛から解放されたことを確信する。そして、ノアを仲間として迎え入れ、ともに両親を捜し出すことを決意。ヴァンたちはドルク城へと急ぐ。

◀世界中の創世樹を蘇らせたら、新しい旅へ出発！

▲メータの力が注ぎ込まれて第2の創世樹もついに覚醒！　急いでドルク城に戻ろう。

灼熱の炎「ファイヤーブレス」に注意！
ボス カルバヌス

HP	1024
MP	300
経験値	2000
GOLD	900
アイテム	回復の大花
アイテム	万能の秘薬

かなりHPが高く、口から炎を吐き出す"ファイヤーブレス"の威力は驚異的。こまめにHPを回復しておかないと非常に危険だ。また、この時点ではノアがあまり強くないため、ヴァンが攻撃し、ノアは回復役に徹底させよう。

※ボスの持つアイテムは、一定の確率で0～2個手に入ります。

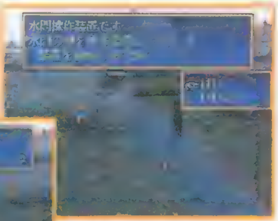
7 ドルク城 狂獣の呪縛が今、解き放たれる

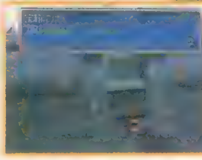
ドルク城に着くと城内はお祭り騒ぎ。ドルク王をはじめ、人々がヴァンたちを城を救った英雄として迎えてくれる。

▼城の入り口では活気を取り戻した人々が宿屋や道具屋などのお店を開いている。

8 水門 次なる目的地へ！

水門の鍵を使って川の水をせき止めると、水が干上がって川の反対側に渡れる。次の目的地であるバイロン寺院へ行くこともできるぞ。


▶壁にある穴に水門の鍵を使おう。


◀奥義書を獲得するとハイパーアーツが使用可能に！

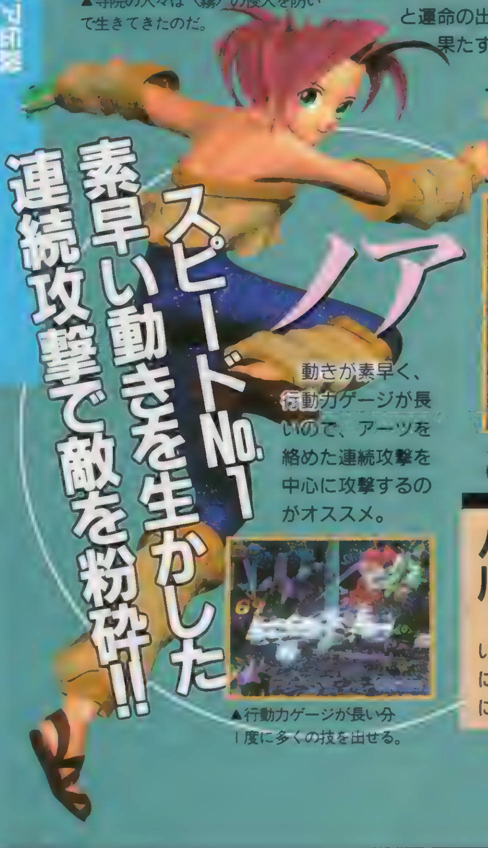
9 バイロン寺院 3人目の仲間 ガラとの出会い

▲寺院の人々は〈霧〉の侵入を防いで生きてきたのだ。

寺院の中に入ったヴァンとノアは、〈獣〉の襲撃を逃れた人々に迎えられ、ガラとその同門のソンギと運命の出会いを果たす。そして、寺院の長老を務める老人ゾッブの助言を受け、寺院を北に抜けた先にある西ヴォズ樹林に創世樹があることを知るのだった。

▶寺院の中にはメイの母親のエイミもいるぞ。

▶ガラとソンギの間には因縁があるらしく、何かと対立している。



動きが素早く、行動力ゲージが長いので、アーツを絡めた連続攻撃を中心に攻撃するのがオススメ。

▲行動力ゲージが長い分1度に多くの技を出せる。

10 西ヴォズ森林 枯れ果てた創世樹に希望は見えるか!?

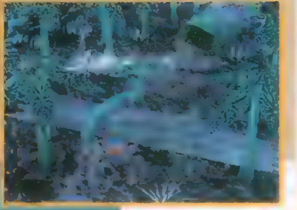
▲創世樹の中にあった卵から一体どんな〈聖獣〉が生まれるのか？

▼バイロン寺院に戻るとそこには〈霧〉に襲われた人々の姿が!!

樹林を奥へと進み、創世樹を見つけたヴァンたちだが、〈霧〉に侵された創世樹はすでに枯れ果てていた。だが、その中央には〈聖獣〉の卵が命を長らえていた。ヴァンたちは卵を手に入れて、森から出ようとする。が、そのときバイロン寺院のある方角から爆発音が！　不安を感じた3人は急いでバイロン寺院へと戻るのだが……。

ハシワタリの芽を使って川の反対側へ！

川に道を遮られて先に進めない場所。ここでは、この森で手に入る肥水草をハシワタリの芽に使って成長させれば渡れるぞ。



ここで登場する〈獣〉 闇獣 ナット

▶レベルが上がるたびに特殊能力の成功率が上昇するぞ。

召喚すると、敵を混乱させる"ヘヴン・シンフォニー"か、敵を即死に追いやる"ヘル・シンフォニー"のどちらかの技を使って攻撃を行う。中央の巨大な目が特殊能力のポイントだ。

11 東ヴォズ樹林 3人を待ち受けるソンギの罠！

バイロン寺院を襲った犯人はなんとソンギだった。ヴァンたちは東ヴォズ樹林の中に入り、そこでソンギと出会う。しかも彼は〈獣〉を身に付けており、その力でガラたちに戦いを挑んでくるのだ。

▲〈獣〉を手に入れたソンギの心は悪にそまってしまったのだろうか？

◀卵から生まれた〈聖獣〉オズマがガラの力を認め、力を貸してくれる。

ここで登場する〈獣〉 水獣 ギザム

召喚すると毒の泡を吐き出す"バブルクラッシュ"で敵全体を攻撃する。追加能力が便利なので、ボス戦でも役立つ。

レベルアップによる追加能力

LV	追加能力
3	目標の行動力を5%ダウンさせる
5	目標の行動力を10%ダウンさせる
7	目標の行動力を15%ダウンさせる
9	目標の行動力を20%ダウンさせる

強大な力を持つ〈獣〉を吸収！ ボス 雷獣 ヴィグロ

HP	1280
MP	160
経験値	1500
GOLD	600
アイテム	金の羅針盤
アイテム	万能の秘薬

2体で出現して、目標の頭上に雷を降り注ぐ"ブレイクサンダー"を中心に攻撃してくる。ちなみに、〈獣〉であるということは、吸収することが可能。本来はもっと先の展開で登場する強力な〈獣〉なので、この機会にぜひとも吸収しておこう。

レベルアップによる追加能力

LV	追加能力
3	目標の賢さを5%ダウンさせる
5	目標の賢さを10%ダウンさせる
7	目標の賢さを15%ダウンさせる
9	目標の賢さを20%ダウンさせる

12 ゼトーの穴居城 悪の元凶〈霧の巣〉を破壊せよ！

〈霧〉の発生場所を突き止めたヴァンたちは、〈霧〉を発生させる〈霧の巣〉を破壊するために城の中へ。城の最下層で待ち構えるゼトーを倒せ！

ここで登場する〈獣〉 火獣 ゼノール

レベルアップによる追加能力

LV	追加能力
3	目標の攻撃力を5%ダウンさせる
5	目標の攻撃力を10%ダウンさせる
7	目標の攻撃力を15%ダウンさせる
9	目標の攻撃力を20%ダウンさせる

掌の形をした〈獣〉。上空から拳を振り下ろすかのように突進し、一定範囲内の敵を攻撃。

◀これまでに登場した〈獣〉の多くが出現する。

▼次なる土地で3人を待ち受ける運命とは!?

▶ノアの両親を知るという、夢の中に現れた謎の人物は一体…？

ガラ対ソンギの壮絶バトル！ ボス ソンギ

HP	888
MP	88
経験値	2000
GOLD	1500
アイテム	闘気の指輪
アイテム	万能の秘薬

この戦闘ではガラとソンギの一騎討ちとなるぞ。確実に倒せる攻略法はないので、レベルを上げて正面から立ち向かおう。

霧の巣を守る水の番人!! ボス ゼトー

HPが異常に高いため、通常攻撃やアーツ程度ではなかなか倒せない。全員でハイパーアーツを使って攻撃しよう。また、全体攻撃の"コールウェイブ"はかなり威力が高いので、残りHPに要注意。

HP	5000
MP	512
経験値	9000
GOLD	4000
アイテム	銀の羅針盤
アイテム	万能の秘薬

13 風々老の洞窟 新たな戦いの始まり！

〈霧の巣〉を破壊することで平穏を取り戻した人々。しかし、これでもまだ世界中を覆う霧の一部を消しただけなのだ。ヴァンたちはすべての創世樹を蘇らせるため、洞窟を抜けて次なる土地へ向かう。

3人の旅はまだ▼始まったばかり…

アーツ豆知識② 知って得するアーツ応用編

アーツはコマンドの順序が一致していれば、重ねて入力しても発動する。例えば「ABCD」と「CDEF」の2つのコマンドを重ねて、「ABCDEF」と入力すれば2種類のアーツを一緒に発動させることが可能なのだ。

▼この方法を使えばコマンドを省略してより多くのアーツを出せるのだ。

▶ヴァンの技名は主人公の名前によって変化するのだ。

◀…自分の名前が!?

ガラ 攻撃力No.1 強力な一撃で敵を瞬殺

3人の中でも攻撃力は抜群。気合で行動力ゲージを上昇させ、アーツを連続で繰り出して一気に大ダメージを与える戦法が理想的。

▲弱い敵なら一撃で倒せるほどの攻撃力！

サンパギータ

待望の攻略編！ 今回は攻略の要となる「グッドエンド１」をばっちりフォローするぞ。

発売中 AVG	▶¥4,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

とうとう「サンパギータ」も攻略編に入りました。記事内でも書いているように、大筋のストーリーは１つしかないのが本作の特徴です。また、初回プレイでも比較的グッドエンドに到達しやすいので、実は意外に「やるドラ」初心者向けといえるかもしれません。バイオレンス、バイオレンスというアナウンスのせいで引いてしまっている人もいるかもしれませんが、フタを開けてみれば、前２作にも劣らないラブストーリー。まずはプレイしてみて下さい。（袋）

達成率100パーセントにもっとも近い!! エンディングのパターン別攻略法!!

▲マリアの正体……そして、ストーリーに隠された〝裏〟の部分を探るためにも、しっかりと読んでほしい。

「やるドラ」３作目となるこの「サンパギータ」は、バイオレンス色が強い印象を受けるが、実際は強い絆で結ばれた２人の愛の物語。主人公の目的はヒロイン、マリアを守れるか否か、なのだ。彼女への接し方が、大きく物語に影響してくるぞ。それをふまえたうえで、攻略していくことにしよう。今回は、全28本のエンディングにクリア条件が存在することに注目し、そのパターンを公開するとともに、完全攻略の要となる「グッドエンド１」のルート解説を行っていこう。完全攻略の道しるべとして、活用してほしい。

DATA 『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』とは異なるエンディングパターン

メインシナリオが１つ、というのが本作の大きな特徴だ。そのため多くのエンディングは、その主題を追う流れの中に存在する（例えば、物語の途中で主人公が死んでしまうなど）。また、クリア条件付きのエンディングが多い（下を参照）が、これは徐々にメインシナリオの全貌を明かしていく、という本作ならではの分岐の方法をとっているためだ。

◀「ダブルキャスト」は、多彩なシナリオ変化が特徴。

◀「季節～」はヒロイン別のシナリオが特徴だ。

なにはなくともグッドエンド１！ エンディングはパターン別にクリアしよう!!

まずは、エンディングのパターンについて説明しよう。本作ではそれぞれのエンディングを見るために、条件が付くものが多い。だが、それらは合計で５つのパターンに分類することができるのだ。ここでは、そのパターンと、それに当てはまるエンディング数を公開しよう（右下の赤い数字は、全エンディング中の割合）。これをみれば、どこからクリアしていけばいいかがわかってくるはずだ。

パターンⅠ 「グッド１」が条件のケース

グッドエンド１を見ることで、クリア条件を満たすパターン。全エンディング中で11本と、最も多いのが特徴だ。実はこの中にはグッド２、３も含まれているので、ここをクリアしない限り、パターンⅡ・Ⅲの条件を満たすことはない。また、終盤のマリア救出シーン（右ページ参照）も見ることはできないのだ。いわばグッド１はクリア必須といえるだろう。

▶選択肢も増えて、事実上の本編の始まりともいえるかもしれない。

「グッド１」がクリア条件のエンディング…… **11/28**

パターンⅡ 「グッド1」「グッド2」が条件のケース

それなりにキビしい条件の割には、開始直後に終わる２本が該当する。不実な行動がカギ……？

◀ショートシナリオが多いのが特徴。

「グッド1」「グッド2」がクリア条件のエンディング…… **2/28**

パターンⅢ すべてのグッドエンドが条件のケース

グッドエンドをすべて見れば、スタート時の選択から到達できるエンディングパターンだ。

◀内容は番外編的なもの。

すべてのグッドがクリア条件のエンディング…… **4/28**

パターンⅣ 初回プレイかすべてのグッドが条件のケース

エンディング数自体も少なく、物語もかなり特殊なパターン。初回プレイでも到達可能だが、一度グッド１を見てしまうと、残りのグッド２、３も見ないと条件を満たすことにはならないので要注意。番外編的な内容なので、グッドをすべて見てからクリアすることをオススメする。

◀基本的にはパターンⅢと同じだ。

初回プレイかすべてのグッドがクリア条件のエンディング… **3/28**

パターンⅤ 条件なしのケース

今回攻略するグッド１もこれに含まれる。つまり初回プレイでも、グッドエンドに到達可能なのだ！

クリア条件のないエンディング…… **8/28**

結論 グッド１のクリアを！

こうしてみると、条件を必要としないエンディング以外は、〝グッド１がネック〟なことがわかるだろう。そこで右ページでは、グッド１の攻略法を紹介しよう。

エンディング直前までカバー！ これが『サンパギータ』のストーリーだ!!

マリアとの出会い～生活

雨降る夜に出会ったフィリピン人の少女、マリア。主人公は、記憶喪失の彼女を保護する。彼女が所持していた拳銃や、大金の謎も解けぬまま、２人は同棲を開始した。しだいにマリアともうち解ける主人公。一時は幸せな生活だったが、ある日、マリアは「ボーイ」という人物の名前を思い出す。

謎の男……ボーイの乱入

「ボーイ」の手がかりを探すため、主人公はフィリピン人のランディが経営する料理店を訪ねる。ボーイのことはわからなかったが、店から持ち帰った〝サンパギータ〟の花の香りで、マリアは幼少の記憶を取り戻す。だが、直後に探していた男、ボーイが主人公の部屋に乱入、マリアを連れ去った！

マリアを救い出せ！

ボーイによって連れ去られたマリアは、その１週間後に再び主人公のもとへと帰ってきた。お互いの絆の深さを確認した２人は、元の平穏な生活へと戻る。だがある日、いつものようにアパートへ帰宅した主人公が見たものは、暴力団風の男たちに暴行を受け、連れ去られるマリアの姿だった。主人公は一度は埋めた拳銃を掘り返し、彼らの後を追う！

サンパギータ

 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

完全攻略への第一歩！「グッドエンド1」を見るための分岐点ヒント集

ここでは、〝初回のプレイでグッドエンド1に向かうルート〟を基本に、シナリオ分岐に関係する選択肢をピックアップして検証していこう。また「BAD Choice」とあるところは、バッドエンドへと直結する可能性のある選択なので注意が必要だ。逆に、わざとバッドエンドに向かいそうな選択を取るのも、達成率を上げる1つの方法だが、物語を楽しむためにも、ぜひグッドエンド1から始めてほしい。

▲バックストーリーを知るためにも、まずはグッド1のクリアをオススメする。

CHECK その…1 キミの目の前を走り抜けるパトカー。そして、左右の道。キミが選ぶのは…？

ゲーム冒頭部分、マリアと自宅に戻るシーン。右の広い道を通るか、左の足場の悪い近道を行くかの2択。なにやら自分の存在を人に知られるのがマリアはイヤなようなので、ここは無難に**左の道**を選ぶのがいい。また右を選んだ場合も、彼女の意を汲み、**不用意にパトカーに近づかない**ことだ。

◀運命の分かれ道。ヘタすれば、すぐバッドエンド。

BAD Choice 楽をするべきでは……

やはり、足場が悪いと言われると、整地された右の道を選びたくなるモノ。だが、ここでは必ずパトカーに会ってしまう。この後もゲームを続けたいのなら、人目に付かない場所に隠れるのがいい。

◀確かに警察から逃げるのは気が引けるが…。

CHECK その…2 キミのマリアへの接し方「優しくする？」、「冷たくする？」

マリアを連れ帰った部屋に、散乱した〝えっちな本〟が…。先にコレを片付けるべきか、濡れねずみのマリアに着替えを渡すべきか!?　ここは、自分の体裁を整えるよりも、**マリアの身体を気遣う**のがベスト。また、彼女の身の上に不審なところがあるときは、**ハッキリと聞いておく**べきだ。

▲ただごとではない状況だけに、やはりキチンと聞いておくべき。

BAD Choice どちらでもダメ！

マリアに「優しく」接するか「冷たく」接するか、悩むところだが、実際には偏った対応ではダメだ。雨に打たれて震えている女の子を、放っておくことは男としてできないだろう。しかし彼女は拳銃を持っている。いくらかわいいからといって、信用し過ぎるのも考えものだぞ。この選択のみならず〝TPOを考えた対応の使い分け〟は、本作では非常に重要な意味合いを持っているので注意しておこう。

CHECK その…3 2人の生活……その① マリアに対する愛情表現は……？

かりそめの平穏な生活のなか、主人公はマリアに、どう対応していくか？　彼女の**笑みには笑み**で返すなどの、プラトニックで誠実な姿勢が必要かもしれないぞ。また、彼女の真剣な問いかけに、軽々しく「愛してる」などとは答えないようにすることだ。まずは、**自分の態度をハッキリ**しよう。

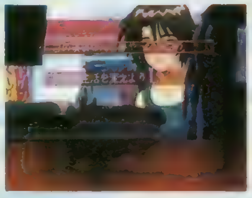
◀つい気のよい返事をしてしまいそうだけど…。

BAD Choice 男はケダモノ!?

誠実であるために必要なこと。その試練がマリアの着替えをのぞくか否かの選択だ（笑）。欲望のままに行動しても、イイことはないぞ。

CHECK その…4 2人の生活……その② これからどうする？

マリアの記憶も徐々に戻り始め、愛情も深まっていく2人。買い物の途中で主人公が思う「このままでよいのか」との問いかけがポイントになる選択肢。**いまの生活を変え**、2人で新しい生活を始めることも可能だ。だが、その時点でマリアについての多くの謎は、解けぬまま終わることになる。


◀変えるのは、すべてを思い出してからでも遅くない。

BAD Choice 今のままで……

今の生活を変えるべきか否か。確かにどう考えても普通じゃない状況だし、上でも書いたように「忘れる」ことも幸せへの選択肢なのだが……。

CHECK その…5 ランディの店での会話 ハッキリしておくべきか？

ゲーム中での、数少ない協力者ランディ。彼の店で**マリアの名前を答える**ことが、実はシナリオに大きく影響を与える。その場ですぐに変化が表れるタイプの分岐ではないので、見落としがち。意外にこのタイプは多いので注意が必要だぞ。

◀マリアの名を答えたときは、ランディの反応に「しまった」と思うかもしれないが、行動としては正解。

BAD Choice 偶然の出会いに注意

ランディ以外には、ダニーと名乗るフィリピン人の青年がいるだけの店。だが、キミの一挙手一投足は見張られているのだ。

CHECK その…6 ボーイに迫る危機！そしてキミの命も…!!

ボーイの後ろを尾行するように追う、暴力団風の男たち。そのうちの1人が、拳銃を取り出したのを見て、主人公は思わずボーイの名を叫ぶ。だが、そのことで今度は主人公が追われるハメに！　こんなときは、地元民にしかわからないような、歩きにくい**川沿いの道**を逃げるのがいいだろう。

◀〝死〟と直面することが多いのも、本作の特徴だ。

BAD Choice どこに逃げる？

暴力団の1人に執拗に追われる主人公。ここでの選択を間違えると、かなり悲劇的な結末を迎えることになる。達成率を増やしたいのならいいが、シナリオを進めるつもりなら、慎重に行動しよう。

◀どうやら逃げ道は1つではないらしいが。

ここから派生するエンディングも重要なポイント！

上のシーンで生き残ることができれば、エンディング（グッドエンド1）を迎えることになる。そして次のプレイから、主人公がさらわれたマリアを助けるために、暴力団のアジトへと向かうストーリーが登場するぞ。アジト潜入後も、実にさまざまなエンディングが存在するので、いろいろ試してみるといいだろう。もちろん、残る2つのグッドエンドも、これ以降に存在すると考えたほうがいいぞ！

▲アジトであるビル内部での激しい抗争。この渦中に主人公も乗り込むのだ！

サンパギータ

beatmania ビートマニア

曲のフレーズを抜き出しての徹底攻略!
全曲制覇でビートマスターを目指せ!

発売中	▶¥5,800(CD2枚組) ▶コナミ
ETC	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P同時プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この手のリズム系ゲームの攻略はとても苦労する。実際にこの記事を読んで、どれだけの読者が理解できるのか……。ただ、やはりこのゲームがうまくなるにはやり込むしかないと思う。オレもアーケードでプレイしたり、ほかの人がプレイしているのを後ろで見て曲を覚えたりしているうちに、"HOUSE"や"SKA"がクリアできるようになったからだ。「絶対無理!」と思った曲でも諦めずに何度もプレイすれば、必ずクリアできるようになる!(マニアのゴー)

苦手な曲を完全マスターするための徹底攻略!

画面上部から降ってくるリズムパターン(以下:RP)が赤いラインに重なったときにボタンを押すだけで、誰でも手軽にDJ気分になれる『beatmania』。ただ、テンポの速い曲で、ものすごい数のRPが降ってくるとパニックになって、「こんなの無理だ!」とあきらめている人も多いはず。でも、冷静に見てみるとある一定のパターンが繰り返されているだけだったりするのだ。今回は、"ARCADE"&"APPEND"の、特にHARDな曲から、パターンになっているフレーズ(稼ぎのポイント)などを抜き出して攻略する。

操作説明の記号の見方

標準コントローラ

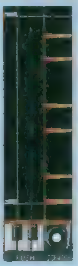
専用コントローラ

ADVICE 1 キーボード KEY BOARD

キーボードを両手で操作する場合は、下の写真のスタイルが基本。このポジションだと、①④を左手、③⑤を右手、中央の②を左と右の手のどちらかでカバーできる。また、片手で操作する場合は、左手の薬指で①を、親指で②③を押すようにするとプレイしやすい。

ADVICE 2 ターンテーブル TURNTABLE

ターンテーブルでのスクラッチは、↑(前)にターンで1回と考える。右の写真のように2つのRPが密接して流れてきた場合には、↑↓(前後)にターンさせること。↑↑(前前)だと2回目の↑が入力されにくいのだ。



→この場合は

ADVICE 3 ボーナスポイント BONUS POINT

グルーヴレベルメーター(以下:GM)ぎりぎりクリアで5,730点、RPをすべて"Great!"で103,110点、以上の2つを同時に満たすと、さらに追加ボーナスが入り、111,900点が加算される。GMをギリギリにしてクリアするには、RPのないところで"Poor"を出してGMを下げよう。"Poor"はGMの高低には影響するが、RPのないところならば得点にはまったく関係しない。曲毎に終盤の下げどころを見極めて、積極的に"Poor"を活用しよう。

APPEND DISC アーケードの『3rd MIX』にも収録されている曲を攻略!

『3rd MIX』にも収録されている曲も楽しめる"APPEND"。ここでは、2つの隠し曲を攻略するとともに出現条件を紹介。

"BOSSA GROOVE" La Bossanova de Fabienne

流れるように鍵盤を押してクリア!

"bossa groove"のフランス語バージョン。この曲の難関となる最後のフレーズは、片手(左手鍵盤)プレイの方が意外とラク。薬指①、中指④、人差し指⑤、親指③のポジションでプレイする。まず、ⓐは④⑤③。中指から親指まで指を流してから、人差し指で⑤を押す。ⓑは⑤④①。ⓐとは逆に人差し指から薬指まで指を流し、④を中指で押す。ⓒはⓐと同じ。最後のⓓは①④③⑤とテンポよく押す。

◀ちなみに、エンディングでは日本語バージョンが聞ける。

片手の方が意外とラク!?

◀中央の白鍵②は使用しない。手のひらを中心に指を左右に流す感じでプレイ。

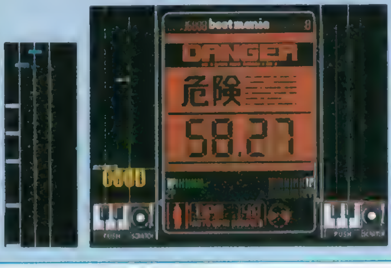
出現条件

ステージ3に選択した曲を、以下の点数以上でクリアすると出現する。「Funk」60,000点以上。「spd garage」70,000点以上。「styl garage」70,000点以上。「bossa groove」70,000点以上。「funky jazz groove」60,000点以上。「hard house」55,000点以上。「asian traditional」70,000点以上。

"BIG BEAT MIX" METALGEAR SOLID

メインのメロディー部分を完璧にしよう!

「メタルギア ソリッド」のメインテーマ曲のリミックス&アレンジ。「メタルギア〜」を持っている人なら、このフレーズのリズムはすぐにわかるはずなので意外と簡単かもしれい。しかし、やはり"HARDの5つ星"なので判定がかなりシビアになっている。このフレーズをグループ分けした場合、①①、①①①、④⑤、③③、③③③となる。やはりこのフレーズも"BOSSA〜"と同じポジションの、片手(左手鍵盤)でプレイすることをオススメ。



アーケード版とちょっと違う!

◀「メタルギア」でおなじみの"危険モード"の画面は、PS版でしか見られない。

出現条件

ステージ3に選択した曲を、以下の点数以上でクリアすると出現する。「Funk」75,000点以上。「spd garage」100,000点以上。「styl garage」90,000点以上。「bossa groove」80,000点以上。「funky jazz groove」80,000点以上。「hard house」70,000点以上。「asian traditional」90,000点以上。

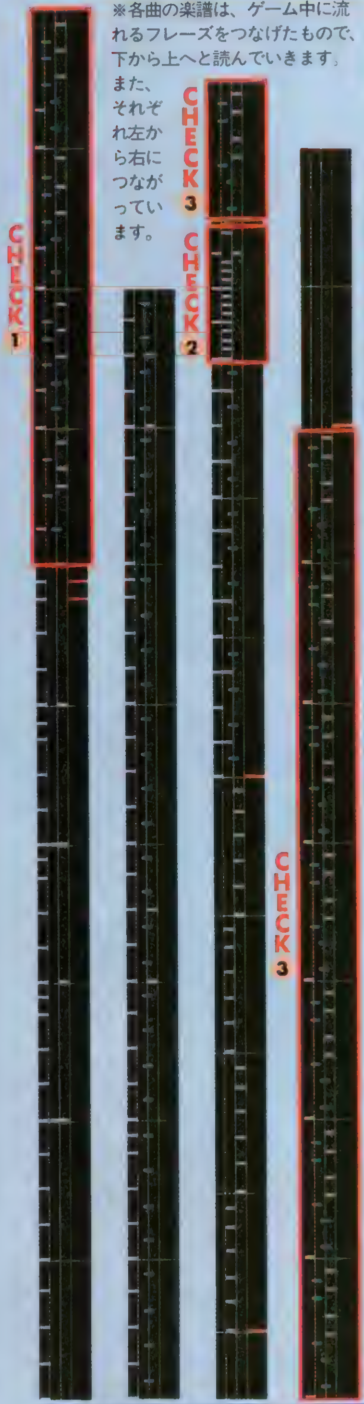
 ©1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ARCADEDISC 星5つ以上のHARDな曲をピックアップ!!

"ARCADE"のなかで特に重要な2曲をピックアップ！ この曲かクリアできたら、「DOUBLE」モードにチャレンジだ！

"HOUSE" 20, november

※各曲の楽譜は、ゲーム中に流れるフレーズをつなげたもので、下から上へと読んでいきます。また、それぞれ左から右につながっています。

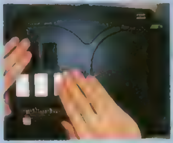


初級者の登竜門 "HOUSE"

『beatmania』をプレイしている誰もがぶつかる最初の壁。この曲がクリアできれば、初級者からビートマスターへの第1歩が踏み出せるぞ！

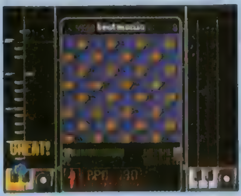
CHECK 1 ⓐ, ⓑの繰り返し 指の運びに注目!!

このフレーズは4つに分けて考える。指の運びは写真のポジションⓐ、ⓑを繰り返している。



CHECK 2 右手で白鍵を連打 タイミングが肝心!

このフレーズはRPの数が多いのでリズムが狂うと一気にGMが下がってしまう。コツとしては、右手で白鍵②を連打中に、左手で白鍵①を入れていく感じ

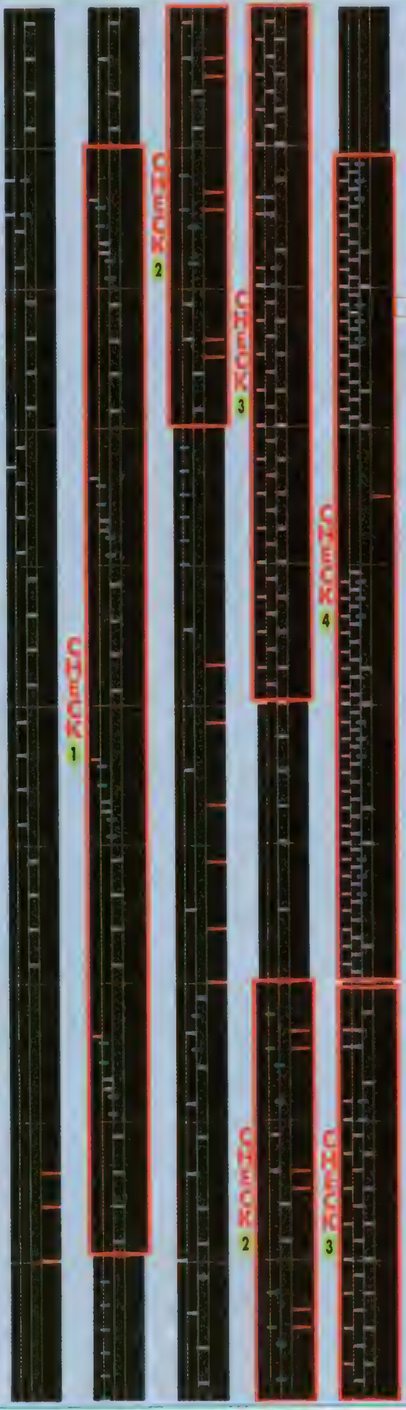


▶実はこの次のフレーズに移るところが難しい。

CHECK 3 最初のフレーズと 似ているようで違う

指の運びは最初のフレーズと同じように、ⓐⓑの繰り返し細かくグループ分けすると①⑤⑤=ⓐ、④③③=ⓑ、④③④③=ⓑ、となっている。このフレーズは慣れてしまえば簡単。8回も繰り返されるので完璧になっていればGMアップのポイントになるぞ。

"SKA" SKA a go go



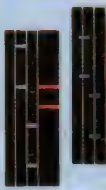
「beatmania」最大の難関 "SKA"

おそらく『beatmania』プレイヤーたちが最も苦労する曲として、No.1の"SKA"。ここでは、この曲内の4つの難所を徹底攻略！

CHECK 1 最初の難所 始め遅くて中速く

ここのフレーズでのポイントは、片手（左手鍵盤）で親指と人差し指しか使わないこと。フレーズをグループ分けすると③、③⑤⑤、②、②④という順番。まず③を親指で押し、次に③を親指で押した後すぐに人差し指で黒鍵⑤を2回押す。そのまま手を左にスライドさせて、同じように②、②④と押す。

CHECK 2 スクラッチの 入り方に注目!



白鍵③③②②を押している間にⓈを前後にスライドさせる。ポイントは③の後にⓈが入り、②と同時にⓈが入るところ。このフレーズで重要なのは、Ⓢを入れるタイミング。鍵盤を押す前にⓈが入るか、同時に入るかをしっかり覚えること。

CHECK 3 両手でタイミング よく押していこう

①と③（A）は左手の中指と人差し指、②（B）は右手で押す。

◀写真のように左右の手を交互に押していけばクリアできる。

CHECK 4 左手で白鍵を連打 右手は目押し

白鍵①②①②〜を左手の中指と人差し指で交互に連打中に、右手で白鍵③③と黒鍵⑤⑤⑤を押していく。ポイントは左手で交互に①②を連打するテンポで、速すぎても遅すぎてもダメ。トレーニングで何度も練習して、テンポを覚えよう。

"ARCADE"の隠し曲

これらの曲は、前のステージで選択した曲を右の点数でクリアすると出現する。なおステージ2「konamix」、「japanese Hip-Hop」。ステージ3「house」、「MINIMAL TECHNOMIX」。ステージ4「hard tekno」、「rave(2nd mix)」、「DRUMN'N BASS MIX」

出現条件

「konamix」hip-hop 90,000点以上/reggae 90,000点以上/ambient 90,000点以上/REGGAE FUNKY MIX 90,000点以上/90,000点以上。「japanese Hip-Hop」hip-hop 60,000点以上/reggae 60,000点以上/ambient 60,000点以上/REGGAE FUNKY MIX 60,000点以上。「house」break-bts 45,000点以上/ballade 40,000点以上/techno 50,000点以上/HIP-HOP STREET MIX 60,000点以上/japanese Hip-Hop 85,000点以上/konamix 60,000点以上。「MINIMAL TECHNOMIX」break-bts 70,000点以上/ballade 70,000点以上/techno 80,000点以上/HIP-HOP STREET MIX 90,000点以上/japanese Hip-Hop 90,000点以上/konamix 80,000点以上。「DRUMN'N BASS MIX」DJ BATTLE 50,000点以上/house 65,000点以上/MINIMAL TECHNO MIX 70,000点以上。「hard tekno」DJ BATTLE 90,000点以上/house 85,000点以上/MINIMAL TECHNO MIX 90,000点以上。「rave(2nd mix)」DJ BATTLE 90,000点以上/house 100,000点以上/MINIMAL TECHNO MIX 100,000点以上。

星の丘学園物語 学園祭

メインキャラクターの9人とハッピーエンドを迎える方法を徹底紹介するぞ。

発売中 恋愛SLG	▶メディアワークス ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

フィールド散策タイプの恋愛ＳＬＧの良作である本作は、１回のプレイ時間が短いからついついハマってしまうかも。特に、いっせいに動き回る楽しげなＳＤキャラや、適度な広さが心地よい校内など、目を引くポイントも多くてイイ感じ。あえて欲を言えばもうちこっと各キャラのイベントの内容が深く（濃く）てもいいかなと感じたけれど、久々に楽しい作品に会えた気がするですぅ。　（４日ぶっ通しプレイで精根尽き果てた　みみっちぃ）

ハッピーエンドを迎えるための方法をバッチリ伝授!

『学園祭』は、クラブの手伝いを通して女の子たちと親密な関係を目指すという恋愛ＳＬＧだ。登場人物は総勢20名以上で、女の子ごとに魅力的なイベントがいっぱい。しかも、クリア後のおまけとしてイベントＣＧが見られるアルバムモード付き！　そこで今回はメインキャラ９人のＣＧ達成率100%を目指しつつ、ハッピーエンドのためのポイントを押さえていこう。

▲イベントでは女の子の意外な一面が……

基礎知識

ポイント1　アイテム集め

手伝いの効率を上げるには、購買部で入手できるアイテムが欠かせない。そのアイテムを神出鬼没の後輩・内海かりんと物々交換すれば、さらにレアで役立つアイテムが手に入るぞ。また、校長や担任などサブキャラと仲良くするといいことがあるかも？

ポイント2　女の子の機嫌

好感度が上がった女の子とその友人には、「ご機嫌」を表すお天気マークが表示される。この状態で放っておくと嫉妬されるので、攻略に関係のない女の子とはなるべく会わないようにプレイしよう。

ポイント3　好感度の上がり方を理解しよう

女の子の主人公に対する好感度はクラブの手伝いや会話した回数、主人公の能力アップなどによって変化する。

下の表は女の子たちがどの能力に注目しているかを表したモノで、主人公の各能力が表の数値分アップすると、女の子たちの好感度が上がるのだ。この表を参考にして、効率的な能力＆好感度アップを図るようにしよう。ちなみに、女の子の好感度は高ければ高いほど、上がりにくくなってしまうぞ。

能力&好感度対応表

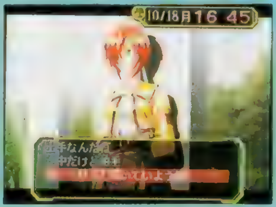
名前＼能力	体力	芸術	文系	理系	上昇好感度
雪柳なずな	4	2	2	4	3
藤野沙織	4	4	4		1
水沢翔子	8		4		3
花菱静香			12		5
片栗かすみ	2	4	4	2	2
名取エリカ				12	5
内田真子	6	4		2	3
日向照美		2		10	4
秋月伊吹		12			4

▲表からもわかるように、１つの能力だけを上げていればＯＫというお手軽な女の子もいる。

▲バイトは能力アップのチャンス!

イベントリスト

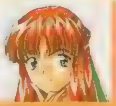
膨大なＣＧすべてを見るのは至難の業だが、以下の表（※１）とアドバイスを見れば、いつ、どこでイベントが発生するかが一目瞭然。また、女の子ごとに出会いやすいポイント（出現ポイント）をまとめてあるので、これらを活用して効率良くプレイしよう。ただし、女の子の好感度は、表情や言葉遣いの変化で確認するしかない。基本的には目当ての女の子１人に絞って、着実に好感度を稼いでいこう（※２）。



▲ⓐを押せば、邪魔なウインドウを消すことができるぞ。

◀選択肢は２～３つ。正解は１つとは限らない。

雪柳なずな



CHECK 出現ポイントは星の丘公園と２－Ａ、また表中のイベント３発生後は秘密の丘でも会える。真子のイベントを進めなければ攻略がグッと楽になるぞ。

なずなのイベントは選択肢を誤ると間違いなく失敗するため、参考となる選択肢をいくつか紹介しておこう。イベント（以下EV）２：「追いかける」▶「荷物を持つ」。EV３：「気になるので調べる」。EV６：「聞きたい」▶「買った」を選択後、迷わず女子寮に忍び込んでなずなの部屋に向かおう。その後は思い切って……。EV７：「声のした方へ」▶「保健室へ行こう」。また、EV４の発生条件としてEV１が発生済み、EV８の条件はEV３が発生済みでなければならない。ハッピーエンドを迎えるには、EV３で秘密の丘を見つけていることが最低条件だ。

イベント名	場所	時間	日付
1.練習中	体育館	朝	
2.荷物運び	3－A	準備時間	
3.秘密の丘へ	星の丘	昼	2週目～
4.練習中2	体育館	朝	2週目～
5.雨の下校	下校	下校	2週目～
6.誕生日	女子寮	バイト帰り	10/23
7.けが	3－A	準備時間	3週目～
8.邪魔しないで	3－A	準備時間	3週目～
9.秘密の丘にて	秘密の丘		～11/2昼
10.座布団	3－A	準備時間	11/2
11.茶屋の娘	3－A	学園祭中	11/3

藤野沙織

CHECK 出現ポイントは屋上とテラス。沙織は進藤愛との絡みが多く、愛の好感度も上がってしまう。ヤキモチ（特に機嫌最悪状態）による好感度ダウンには要注意だ。

沙織のイベントは時間と場所さえわかってしまえばほとんど苦労することはない。EV１では、沙織が３－Ａに、自分が３－Ａ以外にいることが発生条件となっている。女の子がどこに移動するかは一定のパターンがあるため、彼女が３－Ａに入るのを待とう。EV３の発生条件は、EV２が発生済みであること。また、EV４とEV５はストーリー的にも連続性があり、EV４の発生がEV５の条件となっている。さらにEV４発生後に、愛が沙織に謝らない限りEV５は発生しない。沙織狙いの場合はできるだけ愛を避けたいところだが、このときばかりは愛に優しく接して素直に謝らせよう。ハッピーエンドを迎えるには、出し物の完成度が100%以上で、EV５かEV６を発生させていることが最低条件となる。

イベント名	場所	時間	日付
1.学園のマドンナ	1F	朝＆昼	1週目～
2.真剣	美術室	準備時間	
3.屋上で独り	屋上	昼	2週目～
4.破れる	美術室	準備時間	2～3週目
5.再開	美術室	準備時間	2週目～
6.落とし物	鉄棒前		3週目～
7.最後の準備	美術室	準備時間	11/2
8.受付	美術室	学園祭中	11/3

水沢翔子

CHECK 出現ポイントは生徒会室と会議室、屋上の３カ所。彼女の場合は学園祭全体の成功が目的となるため、唯一例外的に、八方美人スタイルのプレイが要求される。

翔子の場合はすべてのクラブをまんべんなく手伝いつつ好感度を上げなければならない。ここで注意したいのが準備時間の有効な使い方で、準備が始まったからといってすぐに手伝いを始める必要はない。実は１～２カ所は寄り道する時間的余裕があるので、手伝い前には生徒会室に顔を出しておこう。イベントに関しては、EV４は「何を怒っているんだろう？」を選択。EV３の発生条件は、EV２が発生済みであること。また、学園祭当日のEV８は、機嫌が白雲以上でないと発生しないという厄介なイベントだ。機嫌を調整するには前日に翔子以外の子と登校してヤキモチを焼かせよう。おまけ情報として、初日に直樹からもらう本を開かず、部屋の外に出てみよう。すると……後は見てのお楽しみ♥

イベント名	場所	時間	日付
1.何やってるのよ	生徒会室	準備時間	
2.書類整理	生徒会室		
3.物思い	屋上		2週目～
4.ひやかし	2－A		2週目～
5.お手伝い	生徒会室		2週目～
6.居眠り	会議室		3週目～
7.もう知らない	生徒会室		3週目～
8.待ちなさ～い	階段前	午前中	11/3

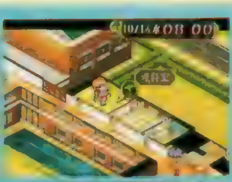
※１）表内の場所、時間、日付の条件が空白の場合は、そのほか（場所、時間、日付のいずれか）の条件を満たしているか、好感度が一定値を超えていれば発生します。※２）完全に１人に絞ると全体的に好感度が下がってしまうので注意。

©1998アトリエ彩・Media Works Inc.

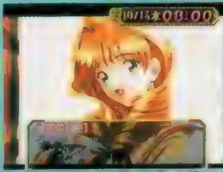
芙蓉さんとラブラブキャンペーン

「学園祭」発売記念キャンペーン第２弾！　隠しキャラ「芙蓉瞳」を完璧にクリアしたら、アルバムモードの「クリア度100％完全制覇！」画面を写真に撮って右のあて先まで送ろう。すると、先着500名に激レアな「学園祭使い捨てカメラ」が当たるぞ。応募の際は封書に写真を同封のうえ、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに明記すること。

ヒント　隠しキャラというだけあって、芙蓉瞳を出現させるには一苦労。そこで、ＤＰＳ読者のためにスペシャルヒントを教えよう！　初日の学校案内で、屋上を訪れるシーンがある。そこで、「気にせず後についていく」を選択すると……。彼女は一度出現すると、普通の女の子と同じくＭＡＰ上に現れるようになるぞ。重要な場所は理科室と人気のない教室と秘密の丘。条件はかなり厳しいと思うけど、あとはキミの愛情と根性でカバーしよう!!



▲ＳＤキャラも貧血気味。あまり健康ではないようだ。



▲どこかはかなげな印象を受けるけど、彼女の正体は……？

あて先

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
(株)メディアワークス
ゲーム営業部
「学園祭
芙蓉さんとラブラブキャンペーン」係

花菱静香

CHECK　出現ポイントはフロントガーデンや紅葉公園、図書室の３カ所。同じクラブの陽子の機嫌にさえ気をつけていれば、かなり楽に攻略できる女の子の１人。

物静かな静香は、イベント時の選択肢も素直なモノが多い。深読みしすぎると失敗するので、参考となる選択肢を紹介しよう。ＥＶ１：「手伝う」。ＥＶ２：「ありがとう」。ＥＶ３：「……ん?」。ＥＶ４：「近くに行ってみよう」。ＥＶ５：「楽しみだな」。会話中にはさらにいくつかの選択肢が現れるが、どのように答えても特に差し支えはない。ハッピーエンドを迎えるには出し物の完成度が130％以上という状態で、ＥＶ７～９までを発生させていることが条件となる。最後に重要なアドバイス。後夜祭のあと、彼女は約束の時間に遅れてくることがある。不安をかき立てられるシチュエーションだが、辛抱強く待とう。

イベント名	場所	時間	日付
1.う～んう～ん	理科室	準備時間	
2.差し入れ	理科室	準備時間	
3.ホコリまみれ	理科室	準備時間	
4.ぼんやり	フロントガーデン		2週目～
5.お弁当	2－A	昼	2週目～
6.ちょっと届かない	資料室		3週目～
7.読書	テラス		3週目～
8.陽子を制止	理科室	準備時間	3週目
9.準備中	理科室	学園祭中	11/3

片桐かすみ

CHECK　出現ポイントは屋上か星の丘公園、次いでテラスや東門となっている。彼女のイベントは１つでも逃すと致命的な結果を招くので、慎重に進めること。

かすみのイベント条件はシビアなので、詳しい手順を説明しよう。ＥＶ１はバイトの帰りに寄り道して、星の丘公園に行くこと。ＥＶ１を逃すと以後かすみは登場しない。ＥＶ４の条件は、ＥＶ２が発生済みであること。ＥＶ５は泪に見舞いを頼まれるので、その日の放課後に女子寮に行こう。ただし、ある条件を満たしていないと、寮長のなずなに追い返される。ＥＶ７の条件は、ＥＶ２とＥＶ４が発生済みで、さらに玄関で泪にボーカル探しの依頼を受けていること。ＥＶ８はＥＶ７発生後、星の丘で悩んでいるかすみに会っていること。ＥＶ９の条件はＥＶ８発生済みであること。ＥＶ８を逃すと、以後かすみは登場しない。

イベント名	場所	時間	日付
1.出会い	星の丘	バイト帰り	10/16
2.歌1	星の丘	放課後	2週目
3.黙々と掃除	1－A	放課後	2週目
4.歌2	星の丘	放課後	2週目～
5.お見舞い	寮の前		
6.子犬	東門		2週目～
7.歌!!	星の丘		3週目
8.決意	音楽室	準備時間	3週目
9.歌3	星の丘	バイト帰り	10/30～31
10.練習中	3－A	準備時間	11/2

名取エリカ

CHECK　出現ポイントはメディアルームと鉄棒前。彼女は理系能力のみ注目している女の子なので、コンビニバイトでレジを選び続ければ簡単に好感度が上がる。

エリカのイベントも沙織と同様、楽な部類に入る。ただし、ＥＶ３はバイト帰りのイベントのため忘れがち。CG達成率100％を目指すためにも確実にゲットすること。ほかのイベント選択肢も難しくはないが、参考までにチェックしておこう。ＥＶ１は「相談?」を選択。その後はどちらを選んでも好印象の反応が得られる。ＥＶ２では「直樹に聞く」を選択。ＥＶ６はお見舞いイベントだが、ほかの女の子のように特別な条件はない。ＥＶ７では「廊下について行く」を選択すればＯＫ。ハッピーエンドの条件としては、ＥＶ８とＥＶ９が発生済みであること。ちなみに、出し物のミニゲームで頑張るとちょっとしたごほうびが用意されているぞ。

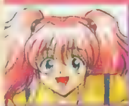
イベント名	場所	時間	日付
1.言い合い	メディアルーム	準備時間	
2.You Win!!	メディアルーム	準備時間	
3.ちょっと相談	倉庫前	バイト帰り	10/17、31
4.ホームシック	メディアルーム		2週目～
5.得意技	鉄棒前		2週目～
6.風邪	女子寮	バイト帰り	
7.何やってるの！	メディアルーム	準備時間	3週目～
8.日本の事	資料室		3週目～
9.外国の事	メディアルーム	学園祭中	11/3

内田真子

CHECK　出現ポイントは食堂、正門、紅葉公園の３カ所。彼女を狙うときはクラブの手伝いを忘れがちだが、新体操部だけは確実に完成度を上げておくこと。

真子の場合も絶対に逃せないイベントが多いので慎重に進めよう。まずＥＶ３の条件は、ＥＶ２が発生済みであること。選択は「しょうがないかな」以外なら何でもＯＫ。ＥＶ３発生後は10月24日までに真子がクラブの手伝いに復帰して、一緒に作業を楽しむことができる。ただし、ＥＶ３を見逃すと以後真子は登場しなくなるので注意。ＥＶ４では「うん、いいよ」を選択。ＥＶ６の条件はＥＶ５が発生済みであることだが、11月２日の放課後までにＥＶ６を見られないと、以後真子は登場しなくなる。ＥＶ７の条件は、機嫌が白雲以上であること。機嫌の下げ方は翔子の場合と同じだ。学園祭当日は11：15に３－Ａに登場するので覚えておこう。イベント発生後はしばらく３－Ａに居続けてくれるので、会話を重ねて一気に機嫌回復しておくように。

イベント名	場所	時間	日付
1.注意	紅葉公園	放課後	
2.図書室で独り	図書室	放課後	2週目
3.クラブへ	図書室	放課後	2週目
4.お弁当			3週目～
5.別れる	正門		3週目～
6.自分の家の話	正門		3週目～
7.楽しく見物	3－A	学園祭中	11/3



日向照美

CHECK　出現ポイントは１－Ａ、３－Ａ、食堂の３カ所。もっとも、色気より食い気の女の子なので、食堂にいる確率が一番高いようだ。

照美を攻略するうえでの注意する点は、ＥＶ４で「わかりました」を選択することだけ。あとは表さえ見てもらえば特に問題はないはずだ。すべてのイベントが独立しているため、時間と場所さえわかってしまえば難なく押さえられるだろう。ハッピーエンドの条件としては、ＥＶ４とＥＶ６が発生済みで、さらに出し物の完成度が150％を超えていれば言うことなし。この出し物の完成度が高まるとどうなるかというと、演劇部では発表時のストーリーがハッピーエンドになるのだ。ちなみに、科学部ならスペシャルムービーが、美術部ならとっておきのCGアルバム（どちらも見てのお楽しみ）が楽しめる。さらに、メディア部の完成度が高いとミニゲームの難易度が下がったり、ステージ数が増えたりと、頑張った分だけ確実に報われるぞ。

イベント名	場所	時間	日付
1.お菓子	3－A	放課後	
2.ももも……	1－A	準備時間	
3.子猫	正門		2週目～
4.ダイビング	会議室	朝	2～3週目
5.着替え	1－A	準備時間	3週目～
6.ごめんなさ～い	廊下		3週目～
7.大道具	1－A	準備時間	11/2

秋月伊吹

CHECK　出現ポイントはテニスコートに体育館、２－Ａの３カ所。同じクラブに女の子が出現しないため、翔子のご機嫌に注意すれば難なくクリアできるはず。

伊吹のイベント条件はやさしく、イベント上絡んでくる女の子も少ないので何かと楽なのだ。会話中の参考となる選択肢は以下のとおり。ＥＶ１：「立ち止まる」。ＥＶ４：「いいよ、付き合うよ」。ＥＶ６：「なんだ、残念」。ＥＶ８：「わかった、聞くよ」といったところ。ＥＶ５はＥＶ４が発生済みであれば自動的に発生する。ちなみに、伊吹の攻略が楽な理由は、伊吹の子の嫉妬が少ないだけではない。伊吹狙いでクラブの手伝いを進めていると、同クラブ所属の綾小路新とも仲良くなる。彼の好感度が高まると、ビデオカメラや電動ドライバーといった高価な機材を惜しげもなく提供してくれるという利点があるからなのだ。

イベント名	場所	時間	日付
1.早朝練習	テニスコート	朝	
2.手当	2－A	準備時間	
3.早朝練習2	テニスコート	朝	2週目～
4.駅前までお願い	2－A	準備時間	2週目～
5.お弁当	2－A	昼	2週目～
6.変な奴だな……	体育館		3週目～
7.仲いいね	2－A	準備時間	3週目～
8.相談	テラス		3週目～
9.ウェイトレス	2－A	学園祭中	11/3

【出張イベント決定】Vol.79で募集した学園祭出張イベントの開催が決定したぞ。場所は東京都立大学、開催日は11月１日13：00～(当日朝に入場整理券を配ります)。ゲストには前田愛、前田このみさんが出演予定。ちなみに、このイベント関連の情報は東京都立大学アニメーション研究会のＨＰ（http：//www.webnik.ne.jp/~joymasa）で見ることができます。

電撃コンストラクション

落ちゲーやろうぜ!

第１回コンテストの入賞作品を発表! ほかにも受賞にはいたらなかったが、注目すべき作品を紹介!

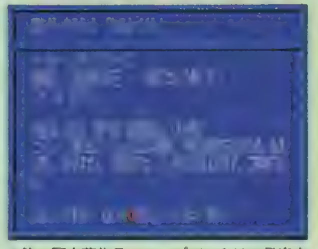
発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

昔（大昔？）、最初に「テトリス」がブームになった頃、セガのアーケード版「テトリス」にハマったオレは、必死に探して品薄のＦＣ版を入手。でも感想は「…つまらん」。当時のアーケード版は、ルールはもちろん、その操作性のよさが生むアクション性の高さが大きな魅力だったのだ。つまり、"アクション"パズルというだけに、それだけ操作性や落下スピードのバランスが重要ということ。みんなも、作り込みの際には気をつけてみてね！ （ＴＡＣ☆）

ついに発表! 第１回コンテスト入賞作品!!

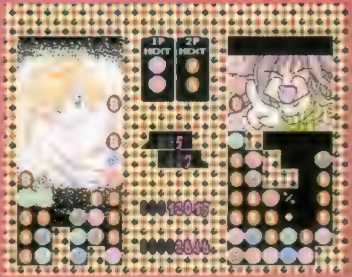
落ちゲーコンテスト、栄えある第１回受賞作は、この３本に決定！ しかし、まだ読者投票を合わせた最終審査も残っているので、惜しくも賞を逃した作品も、まだチャンスはある。さらに作り込みを重ねての再応募も可能なので、あきらめずにがんばろう!!



▲第１回応募作品のセーブデータは、発売中の電撃PS-DⅡのCD-ROMに収録されている。ぜひプレイしてみよう！

１位『なるとづくし』

No.063 大分県
本田猛さん



受賞のポイント

かわいいキャラアニメ、特定のブロックでしか消せないおじゃまブロックのおもしろさ、連鎖が起こりやすいシステム、そして、バランスのよいCPUの思考設定など、全体的な完成度の高さで選ばれました。

２位『Moon & Sun』

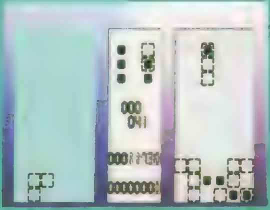
No.012 愛知県
山尾典弘さん

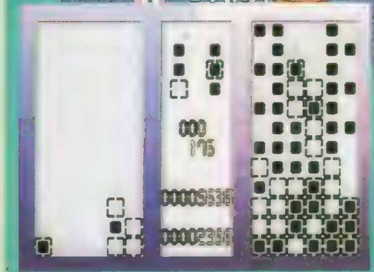
受賞のポイント

５種類のペアで消えるブロックと、おじゃまの太陽から変化する月ブロックの組み合わせで、意外な連鎖が起きるのがおもしろい。

３位『ミニ・エキショウゲーム』

No.004 大阪府
長守隼人さん





受賞のポイント

あえて液晶のチープな画面を再現するという発想が◎。チープといっても、画面の隅々まで、徹底してこだわって作ってあるところが受賞の理由。

 ©Media Works 1998 イラスト／岩瀬さとみ

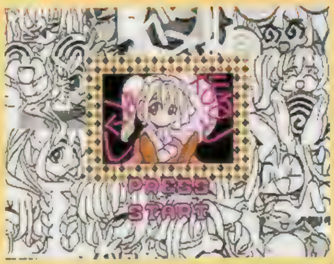
賞金総額110万!! 落ちゲーグランプリ開催!

●最終しめ切り迫る!!

グランプリ応募の最後のチャンス、第3回のしめ切りまでとうとうあと1カ月を切った! これまでの紹介でもわかるように、かなりハイレベルな勝負となっているので、最後の最後まで気を抜かずに作り込んでほしい!

第2回応募作品現在の状況

第2回の応募も、第1回に迫る50本以上の作品が届いて審査を待っている状態というところだけど、今回は、これから応募する人へ1つお願い。セーブ時にはなるべく、コメント欄に簡単なルール説明などもメモしておいてほしいのだ。ちょっとしたことだけど、わかりやすいにこしたことはないぞ。



▲これから応募する人は、第1回の入賞作品を参考に、より優れた作品を作ってほしい。

グランプリスケジュール

応募期間ごとに審査を行い、1位〜3位の作品を決定。受賞作は、電撃PS-Dの付録CDに収録される。なお、しめ切りは当日の消印まで有効だ。

最終しめ切り…'98年11月16日

'99年2月発売予定のDに第3回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの作品はセーブデータとして収録。最後のチャンスなので、しめ切りに遅れないように注意!

落ちゲーグランプリ賞金

第1回〜3回コンテスト

1位	賞金5万円
2位	賞金3万円
3位	賞金1万円
電撃王賞	賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。4位以下の作品にも、Dに収録のチャンスがあるぞ!

グランプリ

グランプリ	賞金50万円
準グランプリ	賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞	賞金10万円

第1回〜3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定される!

応 募 方 法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」(15ブロック)でセーブ(パスワードは空欄のままで!)したメモリーカードと、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで。

あて先
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
㈱メディアワークス
「DPS落ちゲーグランプリ」係

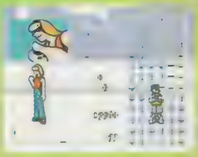
こんな作品も見てほしい!

選考に残りながら、惜しくも受賞できなかった作品の一部を紹介しよう。この5作品以外にも、賞を取ってもおかしくないデキの作品は、まだまだあったぞ。最終的なグランプリ審査のための読者投票などについては、第3回までのコンテストが終了してから、あらためてお知らせする予定なので、それまでみんなはDのセーブデータをプレイして、お気に入りの作品を探しておいてほしい!

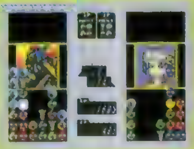
No.017『RGB』 福島県 E.D.Sさん

▲プレイヤーキャラは、コンピュータのシステム画面風。

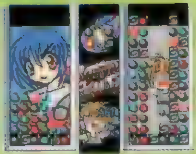
No.049『街角パズル』 福岡県 有馬とーるさん


▲センスのいいグラフィックも、評価が高い。

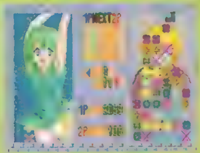
No.050『秘密戦士ザーガル5』 群馬県 小川明さん


▲CPU戦のバランスが、よくできた作品。

No.052『バクダンれんさ』 東京都 金子博志さん

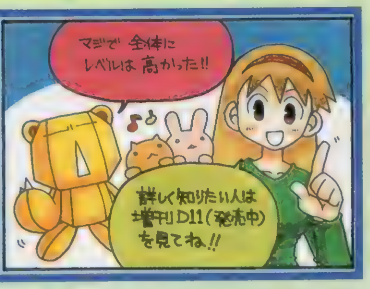

▲レベルアップのペースが速く、アクション性が高い。

No.057『CROSS・ROAD』 兵庫県 きせのきせなさん


▲各ブロックの"道"がつながるように積んでいく。

第1回の総評

まずは、たくさんの応募をいただき、ほんとにありがとうございます。第1回から60本以上という大量の作品がエントリーし、質的にも予想以上にレベルの高いものが多く見られました。グラフィックに関しても、短期間でがんばって描いてくれたものがたくさんありました。それだけに、サンプルキャラのみで構成されたものは、どうしても見劣りがしてしまうのも事実。第2回以降でも、賞を取れるレベルの作品を作るには、やはり、オリジナルなものがより重要になるでしょう。もちろん、これはルールについても同じことがいえます。また、今後の課題としては、CPUキャラの思考設定があげられます。対人対戦ではおもしろいのに、vsCPUモードはそれほど遊べないといったものがほとんどでした。オリジナルのルールになるほど、ちゃんと相手のできるCPUを設定するのは難しいところですが、バランス調整は実際のゲーム開発においてももっとも重要な部分の1つです。グラフィックなどと違って目に見えにくい部分だからこそ、テストプレイに時間をかけて、研究を重ねてみてください。



※電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。

Asmik Ace Entertainment Inc.
PlayStation
開発無限大∞
UNLIMITED
10.29 木
ON SALE
標準価格5,800円
(税抜)
戦闘ロボット開発シミュレーション
AFRAID GEAR
アフレイドギア
プレイヤーは「競技用戦闘ロボット=メック」のオーナー兼パイロット。
何十種類ものパーツ・武器を組み換え、
さまざまチューニングを施して最強の
戦闘ロボット=メックを創り、メックバトル競技会の頂点、S1全制覇をめざせ!
©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./Office Create
アスミック・エース エンタテインメント株式会社 ソフト営業グループ　〒113-8405　東京都文京区本郷5-24-5　Phone:03-3817-8055(月～金 10:00～17:00)

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

NO RESALE

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

PlayStation

株式会社コーエー

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代

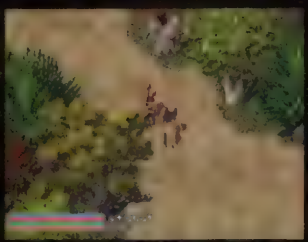
ついにできたを。
koei
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。
撃ちまくれ、魔法！
超絶的対戦バトル。
20th Anniversary
20周年記念特別作品
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
DESTREGA
Produced by ω-Force
攻略本
デストレーガ
ハイパーガイドブック
●1,200円
プレイステーション版
●5,800円
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
血統作りが、さらにスゴ面白い。
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post3 プログラム'98
プレイステーション版 6,800円
英傑伝シリーズ
織田信長伝
信長、絢爛たる生涯を活写したSLG。
三國時代の人間ドラマが今甦る!
歴史シミュレーションゲーム
三國志II
「計略」の要素を取り入れる
プレイステーション版 5,800円
二人の女王候補が帰ってきた!
ネオロマンスゲーム 20周年記念作品
アンジェリーク
デュエット
ライバル「ロザリア」でのプレイが可能に!
プレイステーション版 7,800円
ネオロマンスゲーム
アンジェリークデュエット
プレミアムBOX
プレイステーション版 9,800円
アンジェリーク・プレシャス 新商品
●携帯電話ストラップ（守護聖別・9種） 各700円
●教官&協力者テレホンカード（6種） 各1,000円
●教官&協力者ピンズ（6種） 各700円
●ポストカード付きクリアファイル（2種） 各700円
●下敷き（2種） 各400円
アンジェリーク
カレンダー'99
B4版·8枚綴り ／1,890円
通信販売&全国のアニメイトにてお求めになれます。
通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、（株）コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（月～金10:00～12:00/13:00～17:00 祝·祭日を除く）◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード（UC、JCB、VISA、Master、BC）、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号·住所·氏名·電話番号·商品名（機種等）·数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛てお振り込みください。CD·グッズ以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。（在庫切れの品、新作を除きます）◆お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント!

見せてくれるわ、宝貝の力!
中国奇想天外ロマン。
メインキャラクターデザイン
©岡崎 武士
プレイステーション版
●6,800円
対応
岡崎武士 特製
キャラクターカード!
歴史ポケットシリーズ
封神演義[全7巻]
●許仲琳・編 各600円
封神演義完全攻略マニュアル
●1,400円
Produced by
福氣
Fu-Qi
20th Anniversary
20周年記念特別作品
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
ほうしんえんぎ
歴史シミュレーションゲーム
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
プレイステーション版 6,800円
太陸統一のロマン広がる歴史SLG。
歴史シミュレーションゲーム
三國志V with パワーアップキット
新シナリオを追加、計11本に及ぶ白熱のドラマ。進化した一騎討ち、エディタも搭載した決定版。
ゲームボーイ版
もんすたあ★レース おかわり
ハラハラドキドキをもう一杯おかわり!
主人公をバッチにバトンタッチ。
新もんすたあも登場してさらに面白さ広がる!
●3,980円
the Best
PlayStation the Best
三國無双
●2,800円
Produced by Force
11月12日 発売
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 天翔記
●3,800円
11月12日 発売
●2,800円
WinningPost2 プログラム'96
歴史シミュレーションゲーム ●2,800円
信長の野望・覇王伝
●3,800円
三國志 IV
●2,800円
太閤立志伝 II
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです
PlayStation
Nintendo GAME BOY
■ゲームボーイ は任天堂の登録商標です
■"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社 コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代

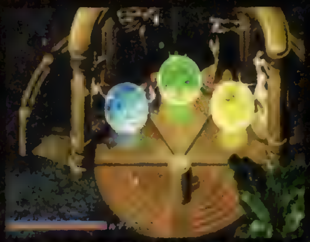
ついにできたを
KOEI
20th Anniversary
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。
君を待つ520人の英雄。
歴史シミュレーションゲーム
三國志VI
第6のドラマ、プレイステーションへ
発売記念キャンペーン!
初回限定
お買い上げの方に、シナリオ紹介からゲームの進め方、武将ランキング
まで網羅したオールカラーの「軍略マニュアル」をその場でプレゼント。
プレミアムブック!!
自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち――
今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の粋。プレイにより
変化する長期イベント。シリーズ最大のテーマ<天・地・人>が、三國志の進化を一気に加速する。
好評発売中
●プレイステーション版:9,800円
BOOKS
攻略本 三國志VI 群雄バイブル ◆1,200円 :10月下旬発売 / 三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】
歴史ポケットシリーズ 三国志武将列伝 趙雲伝②天翔の騎士 ◆700円 / 趙雲伝①放浪の子竜 ◆700円 / 三国志武将列伝
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
http://www.koei.co.jp

「東京が退屈だなんて言うのは誰?」森高千里
CHISATO
Safari Tokyo
MORITAKA
サファリ東京
PlayStation
Windows95
Windows98
PlayStation, Windows/Macintosh, Now on SALE! ¥4,800

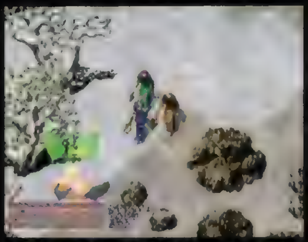
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©ARTDINK. All Rights Reserved.



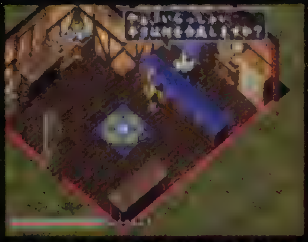
プレイヤーの行動しだいで物語が変化していく「シナリオ自動生成システム」。あなたの行動の先にはどんなことが待ち受けているのだろう。



さまざまな世界への入り口、「リンクゲート」。音楽CDや他のゲームメモリーカードを使用すれば行き先に大きな変化をもたらす。



極寒の地や密林の湿地、砂漠などさまざまな属性に支配された世界を旅することで、ホームワールドは変化していく。



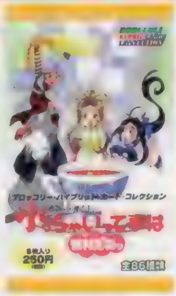
さまざまなアイテムを合成し、自分だけのアイテムを生成することができる。この世界に、たった一つだけのアイテムを作り出そう。

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社 アートディンク

ブロッコリー通販百科 ゲーム関連商品専門店 GAMERS

ああっ女神さまっ
～小っちゃいって事は便利だねっ～

©1998 藤島康介/講談社・ポニーキャニオン



！箱に！枚キュートなポップ付！カード初心者にも買いやすい価格！

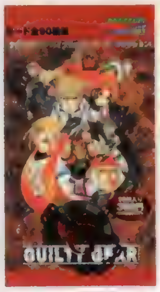
ハイブリッドカードコレクション
ああっ女神さまっ
～小っちゃいって事は便利だねっ～
1袋8枚入 1箱24袋入
通販価格：6000円

ああっ女神さまっ
～小っちゃいって事は便利だねっ～
ウルドテレカ
通販価格：1200円

ああっ女神さまっ
～小っちゃいって事は便利だねっ～
ベルダンディテレカ
通販価格：1200円

ああっ女神さまっ
～小っちゃいって事は便利だねっ～
スクルドテレカ
通販価格：1200円

SNKオフィシャルカードコレクション
侍魂カードコレクション
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：6000円



ハイブリッドカードコレクション
ギルティギア
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円

カードの約半分がキャラクターデザインの石渡太輔氏の描き下ろし！

ハイブリッドカードコレクション
続 初恋物語～修学旅行～
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5850円

ハイブリッドカードコレクション
ADVANCED V.G.2
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：7500円

豪華箔押し仕様でとてもきれい！集めてカードゲームができる！

ブロッコリーハイブリッドカードコレクション
ファーストkiss☆物語
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5850円
10月末発売！

スペシャルカード9種全てキャラクターデザインの水上広樹氏描き下ろしだ！

©HuneX 1998

ドキドキプリティリーグ
～熱血乙女青春記～
テレホンカード
通販価格：1200円
©XING 1998

真子＆睦

星の丘学園物語 学園祭
テレホンカード
通販価格：各1200円
©1998 アトリエ彩・Media Works Inc.

静香＆かすみ

なずな＆翔子

沙織＆照美

伊吹＆エリカ

©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd.INTERMEDIA COMPANY/平野俊弘事務所 ©SNK 1998
©1998 ARC SYSTEM WORKS Co., LTD ©TGL 1998

お頭様特急ピンズセット
限定2000セット
スペシャルキャンペーン実施中！
限定非売品・特製ピンズ（2個入り）が当たる!!

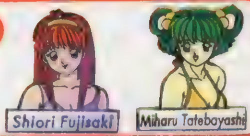
特製ステッカー付
13個セット
通販価格
6650円
これならずっと一緒だね！
発売元：メディアワークス
販売元：ブロッコリー

ガチャキャラPiN 1回300円の手動ピンズ販売機
現在稼動中タイトル紹介

Piaキャロットへようこそ!!2
全11種
あづさ 美奈 つかさ
留美 春恵 美樹子 美奈＆つかさ
早苗＆潤 涼子＆葵 つかさ＆あづさ
シークレット

©1998 Cocktail soft・F&C Co.,Ltd

ときめきメモリアル
全12種
藤崎詩織3パターン
虹野沙希3パターン
片桐彩子3パターン
館林見晴3パターン
©KONAMI



ザ・キングオブファイターズ'97
全12種
草薙京 八神庵 神楽ちづる
山崎竜二 ブルーマリー
ビリーカーン シェルミー 七枷社
クリス レオナ オロチ 矢吹真吾
©SNK 1997

カードキャプターさくら
全10種
さくら4パターン ケロちゃん
小狼 知世 雪兎 桃矢
シークレット

©CLAMP・講談社・NEP21

悠久幻想曲1&2 Part1
全11種
シーラ シェリル クリス セリーヌ
アルベルト ヴァネッサ ローラ
パティ ピート クレア テディ 由羅

©Starlight Marry / Media Works Inc. ©1997 Starlight Marry / Media Works Inc.

今後の発売予定タイトル

オールカプコン Part1
全10種
©CAPCOM

悠久幻想曲 1&2 Part2
全11種
©Starlight Marry / Media Works Inc.
©1997 Starlight Marry / Media Works Inc.

デビルマン
全10種

©1998 永井豪/ダイナミック企画
©1998 GO NAGAI/DYNAMIC PLANNING INC

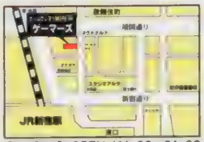
ガチャキャラPinとは？
ピンズバッジが秘かなブームを巻き起こしつつあるのをみんな知ってるかな？そのピンズをゲットできるのがこの「ガチャキャラPin」だ！「ガチャキャラPin」はゲーマーズ各店で全タイトル常備、その他全国の書店やトイショップ等に設置してあるぞ。さあ、君も300円でレッツトライ！なお、最寄りの設置場所のお問合わせは**株式会社ブロッコリー☎03-5372-6201担当:栗原・吉田**まで。 ※ガチャキャラピンは通販では取扱っておりません。

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

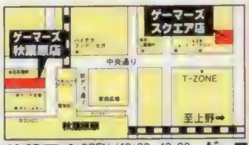
TV・ラジオCMオンエア中！

「聖ルミナス女学院」	テレビ東京系	月曜25:15～
「アニメコンプレックス」	WOWOW	月曜19:00～
「銀河漂流バイファム13」	テレビ神奈川	火曜24:10～
	千葉テレビ	金曜25:00～
「マクロス7（再放送）」	テレビ埼玉	月曜24:20～
	テレビ神奈川	木曜23:30～
	千葉テレビ	木曜24:00～
「子安・氷上のゲムドラナイト（ラジオ）」		
	東京放送（TBS）	日曜24:30～
	北海道放送（HBC）	日曜25:00～
	毎日放送（MBS）	日曜24:00～
	RKB毎日放送	日曜24:40～
「KADOKAWA 電波マガジン」		
	FM TOKYO	火・木曜提供25:10～

池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03 3985 3232
豊島区東池袋1・28・7東池袋大栄ビル3F



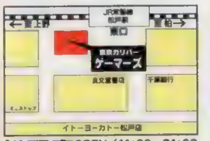
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03 3225 5996
新宿区新宿3丁目23・14SHAビル ゲームセンターMORE5F



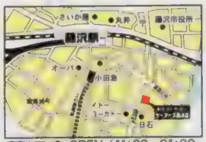
秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03 5298 2015
千代田区外神田1・15・6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祝11:00～19:00） TEL／03 3252 9600
千代田区外神田3・15・5 MNビル

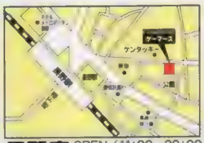
ゲーマーズ各店で
F&Cフェア開催中!
～11月3日
フェア特製グッズがある



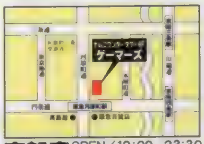
松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047 394 8247
千葉県松戸市松戸1230・1
ピアザ松戸ビル B1F



藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL／0466 26 1400（代）
神奈川県藤沢市藤沢町1-2
藤沢プラザB 1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026 266 7626
長野県長野市南千歳1-3-6
KS SQUARE 2F（タワーレコード下）



京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075 255 1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP10.23係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp
※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年12月22日です。

チャイニーズ・ゴースト・ストーリー 小倩 スーシン
a chinese ghost story the tsui hark animation
一人、一匹。この世の果てへ。
11月ロードショー
シネマミラノ／キネカ大森／テアトル梅田にて
チャイニーズ・ゴースト・ストーリー スーシン
ポスタープレゼント!!
50名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください
YAG原宿校スタジオ
「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」係
霊魂再来。
あの名作が香港映画史上初のアニメーションとなって甦る。
1997年
サントラ盤・ポリドール
99.01%
（平成10年3月卒業生就職・デビュー率
世界のメディア芸術に人材をおくりつづける。
学校法人 大矢学園グループ
平成11年4月入学生 願書受付中
入学案内書／無料進呈
代々木アニメーション学院
大阪校 名古屋校 福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
ならに
2年次は40万円で進級できます
ピシャリ
無料
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしておき手もとへ（無料）。
キャリスマップ
CARISMAP
（社）日本映画テレビ技術協会員（財）日本視聴覚教育協会員（社）日本漫画家協会員 日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」好調
1.25万円の年間学費で同時に2学科学べる「ダブルスタディ・システム」好評
学費は「国の教育ローン」をどうぞ── お問い合わせ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
支給
専用寮・格安居住!
無料 1日体験入学／学院説明会
ハガキでのお申し込み
1住所 2氏名（フリガナ）3TEL 4年齢 5学年（職業）6希望学科（ある場合）7「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3・DP-10 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
URL http://www.yag.ac.jp/
見学随時（月～金 10:00～4:30）
設置学科
アニメーター科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

遂に発売された期待の大作RPG。その楽しさを徹底解剖！

火星物語

かせいものがたり

火星物語 | 発売中／RPG | ▶¥6,800／¥9,500（10大付録付き限定版）▶アスキー ▶MC（1ブロック）

火星物語のとってもイカす5大ポイント紹介!!

長い間、ファンの期待を集めていた『火星物語』がいよいよ発売された！　広井王子&水玉蛍之丞に超豪華声優陣、壮大なるストーリー&新システムによるバトル、とまさにてんこ盛りの魅力に迫る！

時を超えた壮大なストーリー

「火星物語」では、フォボス、クエス、アンサーのそれぞれの時代をまたにかけた壮大なストーリーの冒険活劇が繰り広げられる。数百年という時を超えた友情や、タイムスリップによる様々な仕掛け、そしてアッと驚く意外な展開に引き込まれていくぞ

タイムスリップ!!

◀時代を超えて少年・フォボスはさまざまな人たちと出会い、成長していく

カッコイイ名前を求め旅に立つ!!

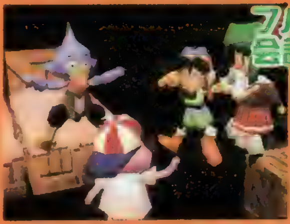
▶カンガリアンへ名前をつけてもらいに行く小旅行から大きな事件に巻き込まれることに

様々な仲間との出会い

◀全30話にわたる壮大なストーリーは遊びごたえタップリのボリューム

©1998 広井王子／文化放送／アミューズ©1998 ASCII／Japan Vistes.

◀ギャグ満載のトークと絶妙なやりとりでガンガン物語が進んでいく。



フルボイスの会話が楽しい

◀贅沢すぎるラインナップによる声の競演には思わず聴きほれる。

爆笑アドリブトーク

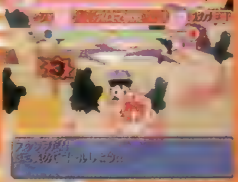
人気ラジオドラマから生まれただけに、豪華声優陣による爆笑トークは他のゲームとは比較にならないテンションの高さ！　アドリブやＮＧも取り入れてしまったライブ感覚満載の絶妙な掛け合いで、まさに生きたキャラクターとなって物語を盛り上げてくれるのだ。

また、あっと驚く意外なスペシャルゲストたちが声優として参加しているのも見どころ（聴きどころ）の１つだ。とにかくトークのすごさは随一！

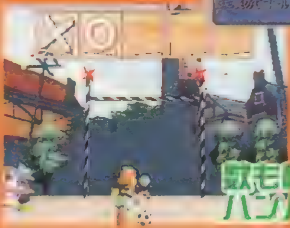
楽しいミニゲーム!!

「火星物語」では物語の随所に、ユニークなミニゲームが盛り込まれている。遊び心イッパイで飽きさせない展開になっているぞ。一度登場したミニゲームは、後でロードして好きなだけ楽しむことができるようにもなるのだ。また、街から街への移動もスゴロクになっている。なかにはゲームに関するクイズで構成されたスゴロクも登場したりするので、とにかく楽しめる盛りだくさんな内容だ。

◀タイミングよくジャンプしてブランコを渡っていき、ゴールまでのタイムを競う。

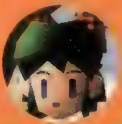


▶ルーレットを回して進んでいく。途中には戦闘やアイテム、温泉？なども！



◀第１話で登場するＰＫ戦。ミニゲームではないが、つい夢中になってしまう。

表情豊かなキャラ



▶本編の主人公。喜怒哀楽を素直に表情に出す。

◀とにかくよくしゃべる中年犬。千葉繁氏の声と豊かな表情がマッチしている。

▶笑顔がかわいいセイラ。あんまり泣かさないようにしよう。

ともすれば無表情になりがちなポリゴンキャラクターも『火星物語』ではイキイキとしている。特にめまぐるしく移り変わる登場キャラクターたちの表情は豊か。様々な感情を細かく表現してくれる各キャラの表情に注目してほしい！

◀なかでもとりわけ色々な表情を見せて、楽しませてくれるのがポチ。

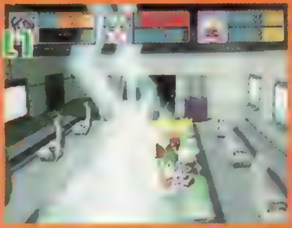
斬新なアドリブバトル!!

なんでもありの戦闘！

▼障害物や通行人など、利用できるものはなんでも戦闘に利用するべし！

▲敵をほかの敵に投げつけて２体同時に倒す！　基本テクニックの１つなのだ。

単調な作業になりがちな戦闘も、アドリブバトルと呼ばれる新システムにより多彩な戦い方が楽しめるようになっているぞ！　味方や敵を投げたり、障害物を利用したりと様々なことが試せる、かつてない戦闘システムだ。詳しくは後のページで解説するけど、敵との戦闘が待ち遠しくなること請け合い！



▶リアルタイムバトルではないが、単純なターン制でもない。奥が深いぞ！

ストーリー&キャラクター

3つの時代を駆ける大冒険をする主人公の少年A。壮大な物語の中で彼が出会う個性的で魅力的なキャラクターたちと気になるストーリーを紹介していこう！

時代を超える物語と個性的なキャラクターたち!

「火星物語」の大きな魅力は、壮大なストーリーと魅力的なキャラクターたち。主人公の少年Aは、3つの時代を行き来し、クエスやアンサーなどそれぞれの時代の仲間たちと共に戦い、様々な謎を解いていくことになるのだ！

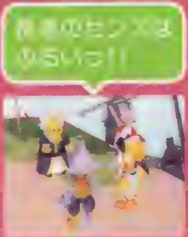
▲火星で暮らす主人公・少年A(フォボス)。時代を超えることができるのは彼だけなのだ。

▲少年Aはそれぞれの時代で仲間と最大3人でパーティを組んで戦っていくことになるぞ。

OPENING STORY

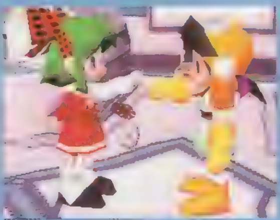
オープニング・ストーリー

火星では、12歳の誕生日に[illegible]名前と[illegible]を与えられるという[illegible]がある。もうすぐ12歳の誕生日をむかえる主人公・少年Aは、[illegible]センスで名前と[illegible]を決めてもらうよりも、[illegible]カンポリアンに決めてもらうほうがイイと考えていた。そこで[illegible]12歳[illegible]カンポリアンを[illegible]ことになったのだ。こうして物語は始まる…。



3つの時空を超える大冒険活劇!!

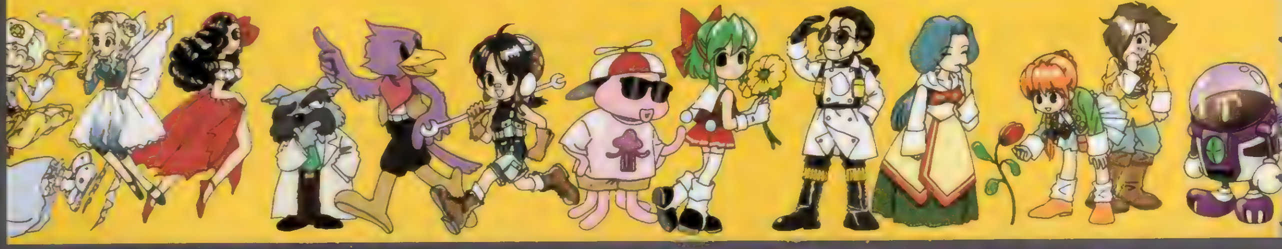
主人公の暮らす時代からスタートする物語は、時を超えてやがて壮大なスケールの物語として広がっていく！ 少年Aの時代の仲間であるランプーが他の時代で赤ちゃんで登場したり、熟成に数百年かかる秘薬を時空を超えて手に入れて戻ったりと、タイムスリップならではの仕掛けやお楽しみも随所に散りばめられている。



[illegible]するシナリオは、さまざまな仕掛けや発見がイッパイ。物語を進めていくうちに「そういうこ[illegible]いくのがまた楽しいのだ。[illegible]しもう！

複雑に絡み合っている3つの時代を駆け巡れ!!

「自由ということ」、「大人になるということ」、「時を超えた友情」というシナリオテーマが、楽しみながらプレイしているうちに胸にじんわりと迫ってくる。また多数登場する個性的なキャラクターたちには、音楽・数学・料理・根性・スケベなどといったパラメータまで設定されているぞ。



未来

情報産業が高度に発達した、少年フォボスのホームグラウンドとなる世界、それが未来だ。国の争いごとなどもなく、様々な人々が各地で平和な暮らしを営んでいる。

主人公が暮らす、すべての情報がネットワーク化された社会

アービン（少年B）

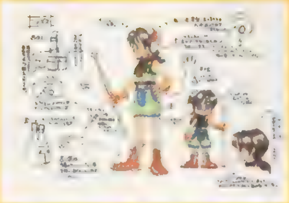
主人公の親友。巧みな手口で無口な主人公をフォローするナイスガイ（?）。ただし、ケンカの腕はからっきしダメ。かっこいい名前を授かるために、主人公とカンガリアンへ向かう。

フォボス（少年A）

機械いじりが大好きな本編の主人公

藍色の風

▲主人公が初めて仲間にできる藍色の風。威力は絶大。



物語の主人公。機械工作が得意で、様々な発明をするが、ときどき爆発を起こして村人に迷惑をかけている。カンガリアンで命名の儀を受けるため、アービン（少年B）と共に旅立つ。

セイラ（少女Y）

カンガリアンで出会う女の子

マーズフレア

▲セイラの火炎球を投げる魔法。序盤戦では重宝する特技。

命名の儀を受けるためにソトムの街からカンガリアンへやってきたかわいい女の子。そこで主人公と知り合い、行動を共にするようになる。やさしく、芯が強く、そして涙もろい女の子。

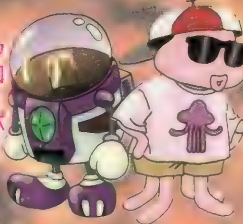
口は達者だが腕っぷしは弱い幼なじみ

▲戦闘には参加せず応援するだけ。オブジェとして使える。

次々と登場する個性的なキャラクターたち

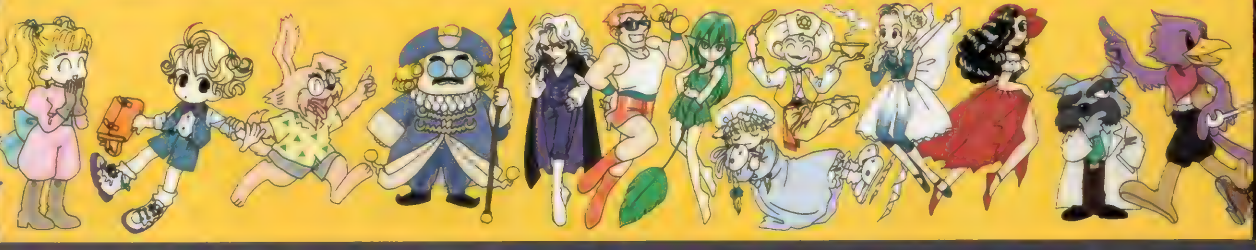
▲7色の風は特に面白いキャラクターが多いぞ。声にも注目！

シナリオが進行するにつれて、個性的なキャラクターが続々と登場するのが『火星物語』のとっても楽しいところ。キャラのしぐさや声、またその動きのかわいらしさ、奇抜さだけでも十分楽しめるけれど、お茶目なセリフの数々に、プレイ中、ホホがゆるみっぱなしになるのは間違いない。脇役のキャラといえども見逃せないのだ！



ランプー
◀主人公の幼なじみ長寿なタコ族の一人

タローボー
▶アロマの長老が発掘その後作られたロボット。



中世

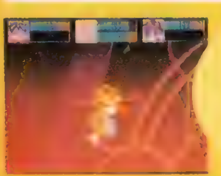
剣と魔法が世界を支配する戦乱の絶えない時代

少女Yの持つチェーンウォッチに触れた主人公は、未来から数百年ほど時代をさかのぼった中世へタイムスリップする。そこはアショカ法国が世界を征服しようと企む戦乱時代だった！

クエス

戦うお姫さま、疾風のクエス

アロマ王国の第一王女。自分のことをボクと呼ぶおてんばだが、正義感は人一倍強く、アショカに対抗し勇敢に戦っている。風を使うこともでき、敵からは疾風のクエスと恐れられている。



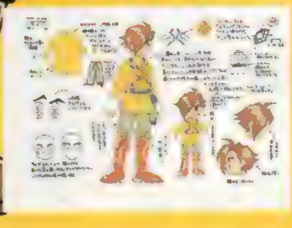
▲赤の風を召喚し、火炎で敵全体に大ダメージを与える。

▲サスケのみが使える忍術の1つ。アイテムを消費する。

アロマ王立軍近衛隊長で、クエスの従者。お調子者だが、風と忍術を使うことができ、戦闘では頼りになる仲間。なんだかんだいってクエスとはお似合いのいいコンビである。

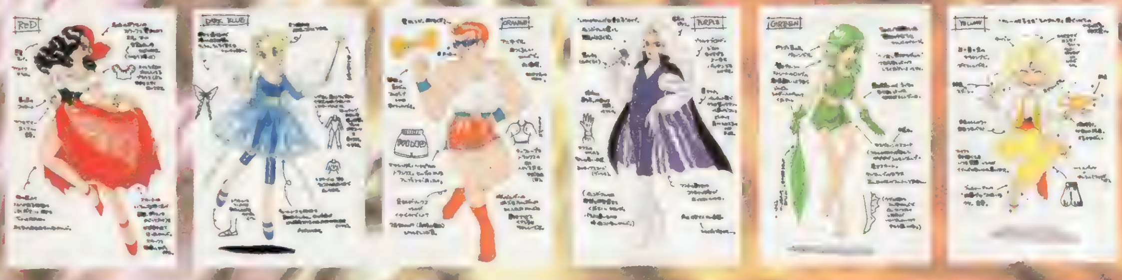
ちょっとスケベなアロマ王立軍近衛隊長

サスケ



水玉氏こだわりのキャラクターデザインに注目!

キャラクターデザインは水玉蛍之丞氏。設定イラストには、細かい指定がびっしりと書き込まれている。とくにキャラの服装へのこだわりはさすが。ゲーム中は各キャラのファッションにも注目！



古代

中世よりさらに数百年の時をさかのぼった世界。しかし、文明のレベルは高く、家屋、服装のセンスなどを見ると、"古代"のイメージからかけ離れている。

なぜか中世以上に文明の発達した謎の多き過去の時代

アンサー

アロマ王国建国者となる金髪の男の子

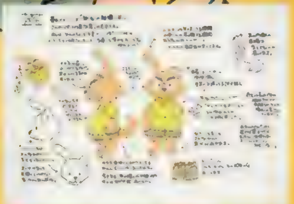
カールのかかった金髪が印象的な少年。ごく普通の男の子だが、主人公に出会い、コアラップ王との遭遇に参加することになる。冒険の途中、風使いとして覚醒し、後のアロマ王国を建国する。

フリズン

▲敵を氷結させる魔法。後方からの援護を得意とする。

ポチ

おしゃべりな雑種犬にして無敵の大剣士



アンサーと暮らすファンキーな中年雑種犬。見た目や言動は単なる"すけべ犬"だが、実はこの世界でも有数の剣豪。独特の技を使って主人公とアンサーに加勢してくれるたのもしい犬族。

放屁斬り

▲オナラで相手の動きを止めてから叩き斬る豪快な技!

1～14話までの名・珍場面をダイジェストで紹介!

良質の人形劇を見ているようなキャラの動きが楽しい『火星物語』。幕間の寸劇の掛け合いも面白いけど、プレイ中のキャラの表情も魅力的。ここではそんな序盤の名・珍場面をちょっとだけ紹介!

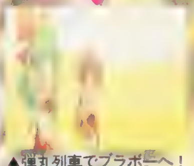
パクうまムシャ
パクうまうま!

▲あろ饅頭食べ放題は彼の人生の楽しみの半分……。

▼ポリゴンの焼き肉。とてもおいしそうだ!

いっただっきま～～すっ!

うわあああああ
っっっ!!!!



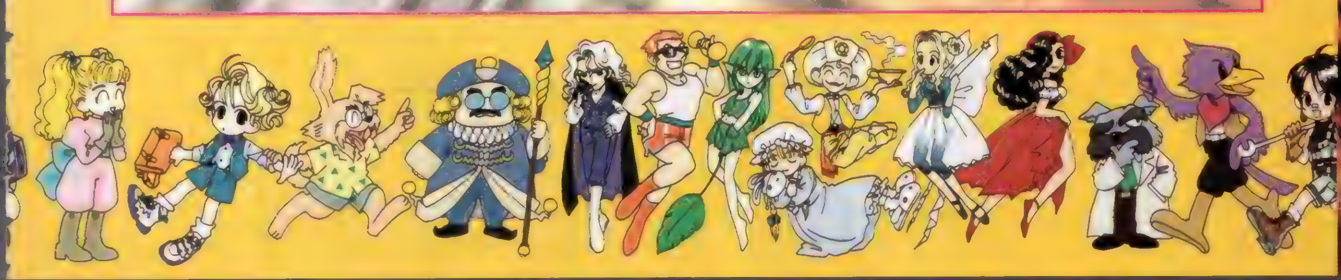
▲弾丸列車でブラボーへ!Gで顔がゆがむっ!

▼石化したポチを復活させるシーン。落涙必至。

またせて
ごめんねポチ!!

▶いきり立つポチ。食い物の恨みは恐ろしいぞ!

◀クエスとの再会シーン。よく見ると着替え中。



アドリブバトルを楽しもう!

状況に合わせてプレイヤーが自分で考えて戦うアドリブバトルだから、戦闘が楽しくてしょうがない！　ハチャメチャで自由度の高いバトルを堪能しよう！

プレイヤーの工夫でドンドン楽しくなる新システムバトル!

従来のＲＰＧでは単なる作業になりがちだった戦闘だが『火星物語』ではひと味違う！アドリブバトルというまったく新しい戦闘システムにより、飽きることなく楽しめるようになっているのだ。落ちている岩を投げつけたり、沸騰したナベに敵を投げ込んだり、生えている薬草をひっこぬいて食べたりと試せることは様々。もちろん普通に攻撃を繰り返して倒すこともできるけど、自分なりにいかに倒すかを考えて戦うと戦闘がグッと楽しくなるぞ！

◀▲通常の戦闘のほかにも、一定のクリア条件が定められた戦闘もある。ミニゲームのように楽しめる戦闘が随所に用意されているのだ。

戦闘コマンドは8種類

下の８種類のコマンドを各キャラクターに指示して戦闘を行う。コマンド決定後でもキャラが行動する前ならキャンセルも可能だ。

攻　撃 敵に近づいていって、装備している武器で直接攻撃を行う行動スピードが速いのが利点	**風** 風を召喚し、強力な攻撃や回復を行う。風使いのみが選択可能で、風玉を１個消費する
移　動 フィールド内の指定した場所に移動する。移動先に敵を指定するとその敵を追いかける	**オブジェ** フィールド上にある物や人を利用するときに使う。効果は試してみてのお楽しみ
防　御 防御態勢をとり、ダメージを減らす。次の指示を出すまで防御し続けるので注意！	**投げる** 物や人を持ち上げて、指定した場所や人に投げつける。敵や味方を投げることもできる
特　技 魔法、剣術、忍術、道具など各キャラ固有の特技を使う回数制限のある特技もある	**道　具** 所持しているアイテムを使うＨＰ回復や解毒のアイテムなどを使うときに選択しよう

物や人を投げる!

物を投げて敵にぶつけたり、敵を投げて障害物にぶつけたりしてダメージを与える基本テクニック。持ち上げられない物は投げることができないぞ。

▲▶投げる物と投げる場所の２つを指定する。敵に近づかずに倒せるぞ！

◀敵を投げて別の敵にぶつければ２体同時に倒すこともできるのだ！

味方を投げる「投げ移動」

遠くの敵に直接攻撃を行うには、敵のいる位置まで移動して近づかなければならない。移動のぶん、時間がかかるし、敵の攻撃も受けてしまう。そんなときは味方に投げてもらう、「投げ移動」を使えば簡単。投げた先にオブジェや敵がいるとダメージを受けるので、何もないところを選ぼう。

▲◀近くの味方に投げてもらう！　これで瞬時に敵の近くに移動できる。

オブジェを使う

フィールド上にあるさまざまなオブジェを利用して敵を攻撃する。見物人を踏み台にしてジャンプ攻撃したり、戦車の大砲を撃ったりといろいろできる。

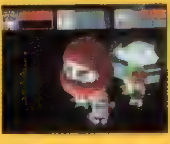
▲タローボーだけができる杉の木のてっぺんからのアタック！

◀石柱を叩いて敵の方に倒す。これで大ダメージを与えることができる。

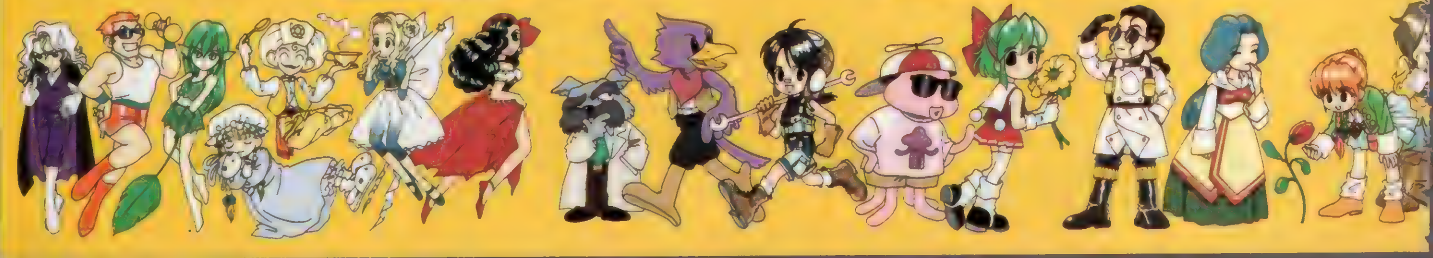
こんなこともできる!

「投げる」と「オブジェ」、この２つのコマンドをいかにうまく使うかがアドリブバトルのカギだ。戦闘のフィールドには次々といろいろなオブジェが出てくるので恐れずドンドン試していこう。

▶プロジェクターを叩いてみると立体画像が敵を直撃！　画像もいろいろある。



◀戦闘中にホラ貝を吹く。効果はナシ！こんなお遊びオブジェもあります。



バトルの強力な味方 7色の風を味方にしよう!

風使いのみが召喚できる7色の風。人知を超えた絶大な力を持ち、戦闘では大いに頼りになる強力な助っ人だ。その風を大紹介!

赤の風
クエスやサスケが最初から使える風。その腕から繰り出される紅蓮の炎ですべてを焼き尽くす。

藍色の風
絶対零度の凍気によって敵を氷結させる風。フォボスやアンサーが召喚できる。とても穏やかな性格。

黄色の風
カレー大好きな、インド人っぽい風。カレーの力で味方全体にステータス異常回復の魔法をかけてくれる。

紫の風
貴公子の風貌が妖しくも美しい。その巧みな剣さばきで敵をなぎはらう、キザな風。能力は一級品。

オレンジの風
鋼のような肉体を武器にして敵を打ち砕くマッチョな風。そのパワーは強力無比と呼ぶにふさわしい。

緑の風
は虫類っぽい容姿がかわいい風。味方すべてのHPを完全回復する能力をもっている。

青の風
パジャマを着たウサギ好きの風。見た目とは裏腹に、強力な電撃で敵全体にダメージを与える

風の力は強大!

人間っぽい風貌をしているので頼りなげに見える風だが、その力は絶大。攻撃であれば敵全体に大ダメージを与える能力を持っているのだ(回復であれば味方全体を回復)。召喚の際に風玉を消費するので注意しよう。

◀敵全体に大ダメージを与える風ボスといえども2〜3回風を召喚すればほとんどHPは残らない!

精霊の力を借りるには風と出会って契約しなければならない

風を召還できるのは風使いだけ。しかし伝説の風使いの主人公といえども最初から風の力を使うことはできない。風を味方にするには会っただけではダメ。画面上に「仲間になった!」という文字が出て初めて風の力を使えるのだ。風と出会っても仲間になるそぶりを見せるまではほうっておこう。時期がくれば自分から仲間になってくれるはずだ

また、クエスとサスケは初めから赤の風を使うことができるぞ

▲主人公フォボスのピンチに姿を現す藍色の風。しかし、この時点でその存在を知ってもまだ風の力は使えない。

◀再び主人公の元に現れる藍色の風。まだ彼女を仲間にはしていないが機は熟したようだ　そろそろ……。

▶ついに藍色の風が仲間になった!　これで次のバトルからフォボスは藍色の風の力を借りることができる。

冒険に旅立つ前に要チェック!!

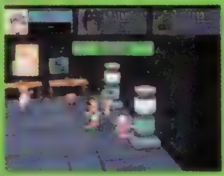
さあ、時代を超える壮大な冒険に旅立とう！　っと、その前にちょっと予習をしておくこと。戦闘をよりスムーズに進めるための基本となるポイントをいくつか紹介するぞ。

基礎攻略編

「火星物語」は、謎解きも戦闘も比較的易しくて、特に詰まるようなところはない。しかし、戦闘であまりモタモタしていると全滅する危険はある。また、他のＲＰＧのように、戦闘で負けたからちょっとレベルアップして出直したり、アイテムの補充などができない点にも注意。ここでは戦闘で必ず役立つテクニック＆下準備を紹介している。各章の間でしかセーブできないだけに、戦闘での全滅はなるべく避けたい。よりスムーズに、より楽しく戦闘を進めるためにも下の点をチェックしておこう！

check! 1 まず初めにオブジェをチェック!!

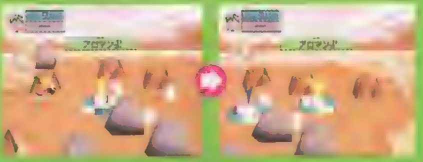
戦闘が始まったら、まずはあわてずフィールド上にあるオブジェを確認する。Ｌ２ボタンを押せば、選択できるオブジェに自動的にカーソルが移動していくので簡単に確認できる。オブジェがある場合は、投げるのかオブジェコマンドで使うのかを判断しよう。



◀Ｌ２ボタンを押していくとカーソルがオブジェを移動していく

check! 2 近くの敵を遠くの敵にぶつけて倒す

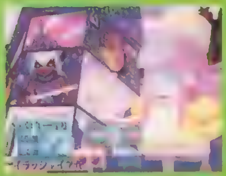
アロマン獣のような一撃で倒せる弱い敵は同時倒しが基本。その場合は、一番近くにいる敵をつかんで一番遠くにいる敵にぶつければ早く倒せる。



▲Ｌ１ボタンで投げる敵を選択するとき、キャラの一番近くにいる敵を一番遠くにいる敵に投げつけよう。

check! 3 アイテムはかならず多めに買っておくこと

「火星物語」でＳＨＯＰに入れるのは、物語の途中で自動的にＳＨＯＰに移動したときと、物語と物語の間だけ。この２つのチャンスを逃すとアイテムが足りなくなっても買えなくなるので要注意。回復アイテムとリトライ玉は早めに多めに買っておくこと！



▶物語の途中の場合、一度店から出るともう戻れないので注意。

check! 4 アクションのスピードを考えて行動しよう

敵のHPが少ない場合など、発動までに時間がかかる魔法や特技を使うよりも、短い時間で発動する「攻撃」のほうがより安全で早いのだ。

▲特技などは威力は大きいが発動までに時間がかかる。

▲敵のＨＰが残りわずかと感じたら普通に攻撃しよう。

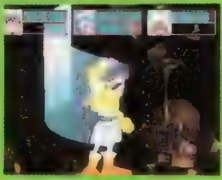
check! 5 魔法玉を早めに買って魔法を会得させよう

魔法はＳＨＯＰで売っている魔法玉を使うことによって会得する。この魔法玉は使ってもなくならないので魔法を会得できるキャラには、早めに魔法を覚えさせたほうがいい。仲間が変わったら忘れずに回復魔法と攻撃魔法を会得させておけば戦闘がラクになるぞ。

▲まずはセラヒとマーズフレアを会得させておこう。

check! 6 回復は早め早めを心がけよう

戦闘中にＨＰが０になると戦闘不能になってしまう。戦闘不能になったキャラは、エリクサーを使えば復活するが、高価だし序盤では手に入らない。３人で戦えるよう、できるだけ戦闘不能者を出さないためには、ＨＰが減ったキャラを早めに回復することだ。



◀道具コマンドの発動は早い。戦闘不能者を出さないように！

序盤のストーリーの流れ

第1話 12歳になる少年Aと少年Bは命名の儀を受けるため、大都市カンガリアンへと向かう。

第2話 カンガリアン行きの車中でテロリストの襲撃。少年Aの活躍で撃退し、一路カンガリアンへ。

第3話 同室の少女Yと仲良くなった少年Aはカンガリアン観光へ。そこで見た巨大都市の真実は…。

第4話 少女Yのチェーンウォッチが不思議な光を放ち、少年Aは中世へタイムスリップしてしまう。

第5話 カンガリアンで思想犯に間違えられた3人はアロマへ。少年Aと少女Yは自分で命名するのだった。

第6話 藍色の風に運ばれ故郷のアロマへ。しかし、村は正体不明の侵略者の襲撃を受けていた。

第7話 王女クエスがいたという風の谷へ向かうフォボス。そこでは新たな試練が待ちかまえていた。

第8話 再び中世にタイムスリップしたフォボス。クエスやサスケと再会するも、何かようすがヘンだ?

第9話 フォボスたちがアロマに行くと、そこは謎の闇に包まれつつあった。原因となる風車小屋へと向かう…。

第10話 古代へとタイムスリップしたフォボス。そこで少年アンサーとポチに出会う。

第11話 アンサーとの冒険の途中、魔物の手によってポチが石化。彼を救うためフォボスはブラボーへ行く。

第12話 未来へ戻ったフォボスはアロマの闇を倒す。しかしブラボーへ行く途中、セイラが誘拐される。

第13話 仙人を捜す冒険のさなかに見つけた館。そこから赤の風が助けを求める声が……。

第14話 コアラップ王女を捜す途中、有力な情報を得た3人。手がかりを求めて一路ブラボーへ。

ストーリー攻略編

序盤の展開は、それほど難しいところはないので詰まることはあまりない。それでもポイントを押さえておかないと少々ツライ箇所もあるのでここに挙げた攻略ポイントを参考にしてほしい。独特な戦闘は「投げる」、「オブジェ」を積極的に使って早めにマスターしたいところ。

また、「火星物語」はプレイ中、向かうべき場所を指し示してくれるので、迷うということがほとんどないが、AからFのポイントは注意。下の攻略を参考に切り抜けよう。

Ⓐバジルを投げてしまえ!

第1話で少年Aの前に立ちはだかる焼き肉屋のバジル。彼とまともに殴り合っても勝ち目はないので「投げる」コマンドで、アツ〜イ鉄板の上に投げ大ダメージを与えよう。合計3回でKOだ!

▲「投げる」相手をバジル、投げる地点を「鉄板」に設定すればいい。鉄板上のバジルはなんだか美味しそうだ!

Ⓑスゴロクは目押しでOK!

ゲーム中たびたび出てくるスゴロク。ルーレットの数字は完全に目押しできるので早めにマスターしよう。

出したい数字が針のところに来たら(色で判断)ボタンを押せばOKだぞ。

◀スゴロクはゲーム中、何回も出てくる。目押しが必要。

◀慣れれば自在に数字が出せるようになる。練習しよう!

Ⓒ試練を乗りこえろ!

第7話の試練の洞窟は少々やっかい。最初の2つは運と記憶力が必要。ボス、マーフィーキングは体の色と同じクリスタルを破壊しよう。

▲知恵の間。破壊する順番は「赤、オレンジ、黄、緑、青、藍色、紫」の順だ。

▲本体を攻撃すると体が光る。すかさず同じ色のクリスタルを破壊しよう。

Ⓓミニゲームはタイミング命

ブランコを渡るミニゲームはボタンを押すタイミングがすべて。ブランコが接近したら落ち着いて押そう。なおクリアしなくても先に進める。

▲ブランコのスピードはそれぞれ違うので、あわててボタンを押さないように。

▲着地しそこなうと流砂に飲み込まれて最初からやり直し。ゆっくりプレイしよう。

Ⓔ序盤の中で一番の難所

第12話は戦闘回数こそ少ないが、その相手は強敵ぞろい。特にアロマの風車小屋の黒い闇は、こちらの魂を奪って即死させる魔法を使うため非常にやっかい。他の魔法も強力で回復魔法まで使いこなす。風や特技を惜しみなく使ってまとまったダメージを与えよう。

この一戦に備え、回復アイテム、リトライ玉を買い込もう。

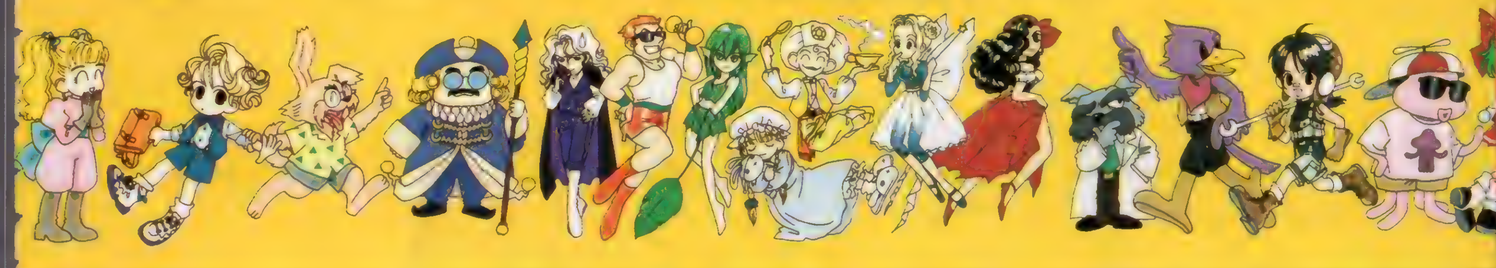
▶黒き闇は序盤で一番の強敵。フルパワーで攻撃しよう!

Ⓕ館で迷わないように

赤の風が捕らえられている館はかなり広い。各階には見取り図があるのでそれを参考に進もう。戦闘はオブジェを駆使すればかなり楽になる。

▲オブジェが豊富な戦闘。うまく使えばノーダメージで敵を倒せるぞ!

▲各階の見取り図はとても正確。迷いやすい人はこれを書き写しておこう。



T&ESOFT

ミス徳川学園コンテスト実施中！

南山あおい【みなみやま　あおい】高等部2年生）
金城かなれ【きんじょう　かなれ】（高等部2年生）
覚王山なるみ【かくおうざん　なるみ】（高等部3年生）
大曽根ちはや【おおそね　ちはや】（高等部体育教師）
納屋橋ふしみ【なやはし　ふしみ】（中等部2年生）
広小路にしき【ひろこうじ　にしき】（中等部2年生）
鶴舞いずみ【つるま　いずみ】（高等部1年生
極楽みずほ【ごくらく　みずほ】高等部2年生

私たちの声が聴きたい人は〈ソナタテレホンサービス〉へ

私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ

ミス徳川学園の投票もできます

PlayStation

3つの世界がひとつに交わる超大型恋愛RPG

ソナタ Sonata™

プレイステーション版　今冬発売予定

© T&E SOFT, Inc.

あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。

特賞 Windows98パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様
(ソナタオリジナル壁紙入り)

A賞：ソナタ「あおい」限定フィギュア3点セット　10名様
B賞：ソナタ特製テレカ8枚セット　50名様
C賞：ソナタ特製キャラコレカードセット　50名様

●応募方法：官製はがきに以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。
①住所　②氏名　③年齢　④電話番号　⑤所有ゲーム機　⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前　⑧気に入った女の子へのメッセージ

●応 募 先：〒113-8689 本郷郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局

●しめきり：12月14日(月)当日消印有効
当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※このコンテストに関するお問い合わせ：052-773-7757

NTT **03-5280-5722**
日本テレコム ※アクセスポイント(03) メンバーズコール **0088-27-5722**

http://www.sonata.ne.jp ソナタのゲーム情報も満載！ アクセス、待ってます。

"ソナタ" がカードで先行発売。キャラクターコレクションカード "SONATA PREVIEW"

全コレクション99種類

好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り

T&E SOFT 提供ラジオ番組

「かきくけ喜久子のさしすせSonata」

10月9日(金)よりオンエア

文化放送	毎週金曜日	24:00~24:30
東海ラジオ	毎週金曜日	24:30~25:00
朝日放送	毎週金曜日	25:10~25:40

パーソナリティ／井上喜久子・山本麻里安

当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為および賃貸(レンタル
中古販売についてこれを一切許可しておりません
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区藤が丘10番地　ホームページ http//www.tes.co.jp/

PlayStation
ヘックラー必殺コンボ：マッドダンシング
ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ
989スタジオの第1作
●[クラッシュ・バンディクー]のコニー・ブースがプロデュース。
●最新、美麗グラフィック。これぞ、鮮血のリアリティ。
●キャラクターは全16人+α。それぞれの必殺技も超個性的。
●革新! トラップの仕組まれた多彩な360°バトルフィールド。
●トーナメント、サバイバル、VSなど全5モード。
●流血シーンなどの映像効果ON/OFF調整システム搭載。
マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©1997 Sony Computer Entertainment America inc. Cardinal Syn is a Trademark of Sony Computer Entertainment America inc. Designed and Developed by Kronos Digital Entertainment Inc. Produced by 989 Studios.

Spike
踊れ踊れ、
死ぬまで踊れ踊れ。
激痛が走る、3D対戦武器格闘
「カーディナル・シィン」
原罪のシギルルム
11月発売予定
価格5,800円(税抜)
CARDINAL SYN
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
株式会社スパイク
〒153-0061 東京都目黒区中目黒2-10-15 山手Kビル TEL.03-5722-7795 FAX.03-5722-7796 http://www.spike.co.jp

"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING:All rights reserved.
Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
PlayStation
serial experiments
lain
Close the world, txEn eht nepO.
produced by PIONEER LDC, Inc.
created by production 2nd. & SR-12W
11月発売予定
価格5,800円(税別)
TVシリーズ放映中
テレビ愛知とテレビ大阪にて
毎週月曜日深夜放送中
©1998 SR-12W/PIONEER LDC
PIONEER LDC,INC.

最強 東大将棋

第8回コンピュータ将棋選手権優勝

11月発売予定　予価6,800円(税別)

東大生の作った世界最強ソフトのPS版
従来の将棋ソフトとはひと味違います

- 通常対局　初心者から有段者まで楽しめます
- 時間制限対局　秒読み、切れ負けルールつき
- 道場破り　六段から7級まで棋力に応じた手合割
- 定跡対局　81の定跡ファイルで実力アップ
- 棋力認定　週刊将棋の次の一手162問収録
- 対戦詰将棋　伊藤果七段作成の81問にチャレンジ
- 棋譜鑑賞　大学将棋の好局収録
- 詰将棋解答
- 目隠し対局

©1998 毎日コミュニケーションズ／ラット

ぱーむ・たうん

Palm Town

新感覚のお買い物ゲーム！

「ぱーむたうん」はショッピングを中心とした新しい感覚の都市生活ボードゲームです。プレイヤーはサイコロを振ってカレンダー上を進み、止まった升目でアイテムを買ったり、イベントと遭遇したりします。

決められた年数が終わったとき、最も充実した生活を送っている人の勝ち。途中でお金がなくならぬよう、計画性のある買い物をしてください。

都市生活ボードゲーム
1999年1月発売予定
予価4,800円

©1998 Mainichi Communications Inc. / PRODUCT-IN Tokyo CO., LTD.

"PS"マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル　出版事業部 TEL.03-3211-2568 [問い合わせ] ソフト事業開発課 TEL.03-3230-3758
http：//www.pc.mycom.co.jp/soft

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

DPSソフトレビュー

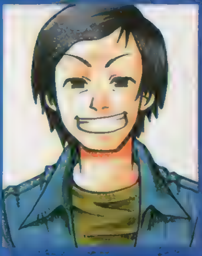
最近のゲームショップは、新作ソフトのお試しプレイができるところもありますが、多くのソフトをプレイするのはやっぱりムリ。DPSのレビューがお役に立ちますよ。

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

➔レビュアー紹介

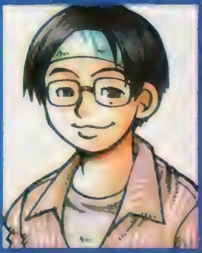
レビュアー	紹介	▼得意なジャンル	▼好きなPSソフト
岩崎啓眞	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	RPG	ソビエトストライク コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	格闘ACT、SPG	ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	RCG	エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	2D・STG	すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎	2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	S・RPG	女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	PZG、ACT	ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	STG、ACT	レイマン グラディウス外伝
PON	RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。宇宙農家にまだハマり中。	RPG、SLG	マリーのアトリエ 幻想水滸伝
がんの字	ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	RPG、SLG	TILK エターナル メロディ
袋こ～じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当。	2D格闘、恋愛SLG	アドヴァンストV.G.2 どきどきポヤッチオ
小岩	気に入ったゲームはとことんまでしゃぶり尽くすゲームジャンキー。弱冠20歳という若さを武器に、徹夜でプレイし続ける。	RPG	東京魔人學園剣風帖 KING'S FIELD II
Z佐藤	愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	ACT	ロックマンシリーズ パンツァーバンディット

岩崎啓眞



最近、いろいろな仕事を並行してやっているので、自宅用のノートパソコンを会社で使っているデスクトップとほぼ同じ状態で使えるようにしました。そしたらファイルはメチャクチャに増えるわ、メモリは不足するわとひどいことになって結局[illegible]。やっぱり速度とハードディスクとメモリはいくらあってもいいし、ないと困ります(笑)。

ウォルフ中村



祝・横浜ベイスターズ優勝[illegible]ついに「生きているうちに優勝シーンを見る」ということが実現しました。選手＆スタッフに感謝。そして[illegible]ユニフォームを脱いでからは人のよい普通のおじさんにしか見えない[illegible]チームに喝を入れてくれた故・大[illegible]ら、すべてのチーム関係者にありがとうと言いたい。

なんでもゆうこ

数年前に買ったオーバーオールを収納ボックスから発掘。編集部に着てくると、何人かに「コスプレ?」と聞かれました。ふむ。ボーダーの長袖シャツに帽子、髪型は…おお! これじゃまるで[illegible]

イラスト／岩瀬さとみ

レガイア伝説

■SCE I ■RPG■10月29日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

ファンタジー世界が舞台の、フルポリゴンRPG。コマンド入力で必殺技が出せるなど、格闘ゲームの要素を取り入れた戦闘シーンが特徴。技の名前を自由に設定することもできる。

岩崎啓眞

全体的にハイレベルにまとまっているが、やや盛り上がりに欠ける印象を受けた。新しい趣向を盛り込んだ戦闘シーンも、オートを使わないでプレイするとかなり面倒。個人的には戦闘のバランスがヌルくて、メリハリ不足に感じられた。また、プレイ中に感じた違和感の1つとして、アニメ風の顔つきのキャラクターと、どちらかというと写実的な背景のミスマッチがあるが、このあたりは好き嫌いの問題だと思うので指摘する程度に止めておく。シナリオのフラグ立てに関しては、村人の話をかなり細かく聞かなければならず、ひたすら会話することが要求される点が少々面倒。ただ、デキは良いし一般性も高いので、RPGが好きな人にはオススメできる。

75

ウォルフ中村

いくつかの新要素を取り入れているものの、システムはいい意味でオーソドックス。難易度もやさしめに調整されており、経験値稼ぎとは無縁だ。常にダッシュするように設定できる、左手だけでもプレイ可能、ボス戦の直前にはセーブポイントがある等の点も○。ただ、戦闘システムは減点材料の方が多い。特に入力回数の多さには閉口した。前回と同じ攻撃をする場合ですら1回もボタンを押す必要があるのだ（ボタン押しっぱなしでも決定できるが所要時間は同じ）。敵との遭遇率は高くないのに、1回の戦闘に時間がかかるため、戦闘ばかりしているという印象が強い。獣召喚の演出もスキップできないし。物語的には中だるみも感じたが、クリアまでの33時間、十分に楽しめた。

80

なんでもゆうこ

戦闘シーンにやたらと時間がかかってしまって、イライラ。特に、獣を召喚するときのアニメーションがけっこう長いから、せめてこれだけでもカットできる機能が欲しかったですね。オートモードでの戦闘は便利だけど、どんな戦法で戦うかを指示できたら、さらに親切だったかもしれません。また、よく使うアイテムが入手しづらく、戦闘で入ってくるお金が少ないせいか、たまに金欠状態になったりすることがあるなど、細かい点も気になりました。あと、フィールドでの移動速度がゆっくりしているのもキツかったなあ。ストーリーは展開が読めてしまう場面もあったけれど、それなりに楽しめるデキでした。強いけど、攻略しがいのあるボスがけっこう出てくれたのも◎。

75

小岩

このゲームの魅力はなんといっても迫力の戦闘シーンでしょう。フルポリゴンキャラが気持ちいいぐらい動き回る、3D格闘ACTを意識したような演出は見ていて気分爽快！　特に必殺技を使ったときや獣（召喚獣のようなもの）を召喚したときのエフェクトはそれだけで見ごたえ十分って感じです。ただ、これらの特殊攻撃は演出がすごいぶん、1回の戦闘にかかる時間が長いのがちょっとツライかも。あと、ストーリー自体はオーソドックスなファンタジーで、決して面白くないわけではないのですが、起伏が少なく盛り上がりに欠ける印象を受けました。でも、戦闘シーンを中心にさまざまな新機軸が取り入れられていて、全体的なデキはかなり良いので個人的にはオススメ。

85

アナザー・マインド

■スクウェア■AVG■11月12日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

少女の中に入り込んでしまった意識体となって、数々の謎に立ち向かう実写AVG。単語を組み合わせて、少女と自由度の高い会話が楽しめる「ダイアローグシステム」が特徴。

岩崎啓眞

新機軸の「ダイアローグシステム」だが、文章作りに面倒なところがある、妙な文章も作れてしまう、突然時間制限つきの入力をさせられるなど、問題点は少なくない。シナリオも章ごとのデキに差があり、やっていて気が抜けることも多い。だが、それらを補ってあまりある面白さがある。ネタバレになるので詳しくは触れないが、プレイヤーに「自分は何者なのか？」という不安を感じさせるようなゲーム内容には本当に感心する。また、このシナリオであれば実写を使っていることにも必然性があるし、粗い部分もあるとはいえ、2つのテーマが交わっていく構成もかなりデキがいい。個人的にはスクウェアひさびさの会心作だと思う。一般性も十分にあるので強くオススメしたい。

80

ウォルフ中村

見た目や操作性を含め、ダイアローグシステムがうまく機能している。実写のグラフィックもこのゲームに合っているし。手帳にそれまでの物語内容が自動的に記録される、セーブできる機会が多い、片手でのプレイを前提にしたキーコンフィグが用意されている等の配慮も○。これでキーを自由に割り振れたらもっとよかったのだが…。気になったのは、メッセージの送りがやや面倒、ムービーをスキップできないといった部分（こまめにキー入力をうながされるためテンポよくプレイできなかったのだ）。音声を含む音の要素が少なめ、物語的に前半のエピソードが浮いている、エンディングが複数あるのにスタッフロール後にもその説明が出ないといった点にも不親切な印象を受けた。

70

なんでもゆうこ

ストーリーが大きく変わっちゃうような重要な選択肢はあまりないし、推理もそんなに複雑じゃないので、お話を楽しみながら気軽に遊べるゲームです。主語や述語などを組み立てて、文章を作って発言する「ダイアローグシステム」がけっこう新鮮。プレイヤーがちゃんと考えながら選択できるので、ゲームに参加しているんだって気分が盛り上がります。でも、カタコトの日本語みたいな文章ができても、それで意味が通じちゃうところがちょっとおかしかったけど(笑)。実写の映像もゲーム内容と合っていて、違和感なく遊ぶことができたしね。どの選択でどう展開が変わったのかがわかりにくいので、プレイ後にちょっと物足りなさを感じたけど、全体的には◎だと思います。

80

がんの字

ゲームの主人公とプレイヤーが、直接対話をしている感覚でゲームを進める「ダイアローグシステム」がとても新鮮。自分が語りかけたセリフに対する主人公の反応を見るのは楽しいし、何より、プレイしているうちにストーリーの中の場面を、本当に主人公と共有している気分になってくるから不思議。このシステムは十分に作品の魅力になっていると思います。シナリオ面では、先の展開に進むためのフラグ立てが面倒な場面や、行動の選択を誤ると即ゲームオーバーになる場面がたまにあるのが人によってはウ〜ンかな、という気がしましたが、中には変わった趣向のシナリオもあってよく練り込まれてます。シナリオは全9章ですが、内容はけっこう濃いように感じました。

80

スマッシュコート2

■ナムコ■SPG■11月12日■¥5,800
■MC(1ブロック)/MT/AC(DS対応)/4P同時プレイ可

シンプルなシステムでテニスが楽しめるSPGの第2弾。おなじみの対戦やトレーニングのほかに、すごろく風のスマッシュルーレットなど豊富に用意されたモードが魅力。

岩崎啓眞

キャラクターのグラフィックが前作から一新されているが、こちらの方がゲームのイメージには合っていると思う。ラケットの当たり判定が大きくなっているためプレイ感覚も良好。反面、ラリーが長く続きすぎるという問題もあるのだが、納得できないぐらい空振りするのに比べればいいだろう。またデュアルショックを使えばアナログ操作ができるので、指が痛くなることもなく極めて快適にプレイできる。問題点としては、相変わらず球の落ち際がわかりにくいことだが、こればかりは慣れるしかないだろう。また、1Pモードも面白いが、COMがかなり強いので初心者は苦労するかもしれない。前作が好きだった人なら安心してプレイできる内容に仕上がっている。

80

ウォルフ中村

前作よりも楽に左右へ打ち分けられるようになった。だが、奥のコートで距離感がつかみづらい点は相変わらず。コートによっては背景が派手すぎてプレイに集中できないことも…。背面ショットや飛びつきボレーの操作もなじみにくいし、スーパーショットもデメリットのほうが多くて狙いづらい。すごろくRPGモードも操作性がイマイチ。出目が確定した後にマップを自由にスクロールさせられない、メッセージの早送りがほとんど役に立たない、データが表示されないアイテムがあるetc…。他作品のキャラが使用できる、エンディングを見た後もプレイを継続できるといった点はいいのだが。とはいえ、PSのテニスゲームとしてはダントツのデキであるのも確かだ。

90

なんでもゆうこ

私はやっぱりこの手のゲームが苦手らしくって、全体的にちょっと難しく感じました。まず、視点がボールを追いかけるので、ボールが高くバウンドしたときはコートが切れてしまうことがしばしば。自分のキャラが見えなくなって、ボールの落下地点に先回りできないことがありました。また、選手のパワーやスピードといった基本的な能力が表示されないから、1人1人プレイしていって、気に入った選手を見つけなきゃいけない点もツラかったなあ。テニスに詳しい人なら、キャラの名前で見当がつくんだろうけど…。とまあ、なんだかんだ書いたけど、操作自体はけっこう簡単だし、いろんなモードが付いているしで、テニスゲームが好きな人なら楽しめる作品ではあるみたいです。

80

伊集院健

前作はバウンドの仕方やラリーのスピード感がしっくりこなくて、個人的に好きになれなかったのですが、今作も基本的な操作感覚は変わっていません。1Pで遊べるすごろく風のモードも、PCエンジン版「ワールドコート」のクエストモードをほうふつとさせるものの、あまり意味が感じられないライフ制とか、突然起こるバッドイベントのためにもうひとつすっきりしませんでした。テニスの試合で賞金を稼いだりアイテムを集めたり、という部分には魅力があるのに、それを生かし切れていない感じです。ただ、奇をてらわずシンプルにまとめられている点は相変わらずの強さ。テニスゲームとしてのクオリティはやっぱり高いです。ナムコファンにうれしい隠しキャラも◎。

70

雷弩機兵ガイブレイブII

■アクセラ■A・RPG■10月29日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/2P対戦可

ロボット型巨大兵器を操縦して戦うA・RPGの続編。横スクロールだった前作とは違い、広いフィールドで敵と戦う。戦闘中に、豪華声優陣によるセリフが挿入される演出も。

TAC★

戦闘シーンが前作の横スクロールから、3DスクロールSTGみたいになったんだけど、これがなんだか中途半端な内容。特に、各種武器や4人（+α）の主人公メカごとの違いがハッキリしなくなってしまったのがイタイ。ステージの展開も、感触としては強制スクロールに近いし、敵の出現パターンの種類も少ないだけに単調な印象。ストーリーや設定は、小学校低学年向けながらも、いい感じに王道を突き進んでるだけに、ロボットのカスタム化やアクションに魅力を感じられなくなってしまったのが残念。

50

城イドム

ジャンルはA・RPGとなっているが、ゲームはACT部分をメインに進行していく。グラフィックは悪くないし、すばらしい音楽とカッコいいメカデザインは特筆ものだ。自機を強化していくのも楽しいし、ステージ進行に分岐があるのもうれしい。会話デモがスキップできない欠点もあるが、自機操作、コマンド操作ともに全体的な操作性は良好。ただ、これだけ丁寧に作られた作品ながら、肝心のACTがあまりに単調かつ奥深さも感じられず、とても残念に思えた。あと、終盤の極端な難易度の高さも気になった。

55

グレイトヒッツ

■エニックス■ETC■10月29日■¥5,800
■MC(3ブロック)

ミュージックビデオに使う素材を集め、1本のビデオクリップを作り上げるゲーム。カメラやアングルなどを自由に調整できるので、自分だけのオリジナルビデオが作れる。

伊集院健

ストーリーが進むにつれて、だんだんビデオクリップの作り方がわかってきたり（先に進めば複雑になるけど）、ヘルプ機能も充実しているので戸惑うことは少ないでしょう。ただ、キャラの移動がややこしいのは×。自分の視点で移動できず、建物の陰に隠れたら視点を見やすいように回して…という操作ではストレスがたまります。セリフがスキップできて、ストーリーを進める部分がもっとスムーズだったら良かったのに。ビデオクリップを作る部分は、ハマる魅力があるもののキャラが好きになれませんでした。

70

袋こてじ

移動時のキーレスポンスが悪く、視点切り替えが特殊なために、建物から出た瞬間に同じ建物に入ったりしてしまうことがしばしば。また、ヘルプ機能は親切ですが、何回も同じ説明を聞かされることがあり、全体的な速度の遅さ（CD読み込み含む）と重なって、プレイする気が減退。慣れればそれなりに面白い映像が作れるし、使用されている曲も好みなんですけど…（ポップス、ニューウェイブ好きならオススメ）。映像的なセンスはカッコいいので、キャラクターが嫌いでなければ一見の価値ありです。

50

だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～

■講談社■RPG■10月29日■¥5,800
■MC(1ブロック)

各地に散らばるアイテムを探し出し、自分のお店に並べて商売を成功させるRPG。冒険をする際のパーティ編成によって、ストーリーが変化していく要素もある。

うさき松崎

実際のゲーム内容は、タイトルとは違いけっこう普通のRPG。メインであろう商売パートでお金を儲けるのは難しく、それよりもダンジョンで敵を倒したほうがお金の貯まりは早いのだ。そのため、ただひたすらダンジョンに潜ることがゲームの基本行動となってしまう。商人レベルはお金で買うのではなく、どれだけアイテムを売ったかなど、商売をして上がっていくようにすれば、タイトルどおりの内容になったのでは？　登場キャラは魅力的だし、ランダムでシナリオが発生するシステムも面白かっただけに残念。

65

PON

とにかくキャラがかわいくて、ほんわか～なグラフィックが最高。システムもおおむね親切＆快適で◎。ただ、ゲームバランスに少々難あり。商売の鉄則とは逆に「高く買い取って安く売る」ことをしないと店がうまくいかないなんて……。ダンジョンで戦闘したほうがよっぽど儲かります。あと、一緒に冒険するパーティキャラが全員レベル１スタートってのもキツイ。でも、アイテム集めやモンスターとの交渉などはハマり度が高いので、イベントクリア型ダンジョン探索RPGだと割り切れば楽しく遊べること間違いなし。

80

CARDINAL SYN ～原罪のシギルルム～

■スパイク■対戦ACT■11月19日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／2P対戦可

中世の世界で、騎士や異形のモンスターが対決する対戦ACT。ステージ内に罠が仕掛けられていたり、アイテムが落ちていたりと対戦を盛り上げるさまざまな要素が特徴だ。

うさき松崎

雰囲気はいかにも海外ゲームといった感じだが、いざプレイしてみると、特に気にならなかった。グラフィックはキレイだし、登場キャラの数も多い。フリー移動やはじき飛ばしなど、独自のシステムがあり、操作系がちょっと複雑（ほぼコントローラのボタンを全部使う）だが、基本的には３種類ある攻撃ボタンを使うだけでなんとかなるレベル。格闘ゲームとしてはあまり奥は深くないのかも。ちなみにラスボスは一見の価値あり。けっこうカッコイイです。個人的にはかなり気に入ってしまいました。

70

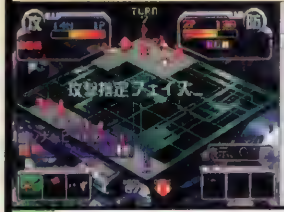
TAC★

基本は縦斬り横斬り下段攻撃に、八方への走りが可能、ステージにはトラップも…と、いろいろ盛り込まれてます。全体に技のモーションが小さく速いので、ガード方向の判断はほとんどカンといった印象。で、とにかくキビシイのが、COM戦の難易度。３人目ぐらいまではろくな攻撃もしてこないのに、中盤からはいきなりガードは完璧、コンボもバリバリ、こちらのコンボには的確に割り込むといった凶悪な強さ。ラスボスの特殊攻撃はカッコいいんだけど、オレにはイージー設定でも絶対勝てない強さっす。

45

ジオメトリーデュエル

■タカラ■AVG■10月29日■¥5,800
■MC(4ブロック)／DS(AC非対応)／2P対戦可



ジオメトリクスと呼ばれるユニットを集めて、COMやほかのプレイヤーと戦うカードバトルAVG。集めたデータを持ち寄って、友だち同士で対戦することも可能だ。

がんの字

近未来の退廃的な雰囲気が漂うシナリオは悪くないです。けれど、ゲーム中にムービーはおろか、イベントグラフィックもほとんど入らないのは、AVGとしては寂しい気がします。カードバトルのパートも、戦略性は低く単純な力押しで勝ててしまうし……。作りの粗さは否めないですね。CGアニメーションのバトルシーンは、迫力、演出の巧みさともにかなりハイレベル。一応、カードのトレードや対戦といった、プレイヤー同士で楽しむ要素もあるので、それができる環境にある人にはいいソフトかな。

60

Z佐藤

世界観や登場キャラはとっても魅力的。一本道ではあるけど、ストーリー展開もかなり気に入った。それだけに残念なのがメインのカードバトル風の戦闘。そもそも最初から王様（コイツのHPがゼロになると負け）が無防備でフィールドに出てるのは間違いのような気が。これじゃユニット同士の戦いは発生しづらいし攻撃ユニットを先に出せた方が有利。決め手が「物量と運」なのは納得できないな。あと、交換後に一覧表がすぐ見られないなど、トレード関連のシステムにも難アリ。もうひと工夫欲しかったかな。

65

ZEUS CARNAGE HEART SECOND

■アートディンク■SLG■11月5日■¥5,800
■MC(7ブロック)／DS(AC非対応)

無人兵器の電子頭脳に行動プログラムを書き込み、敵兵器と戦うSLGの第２弾。あらかじめプログラムが書き込まれたカートリッジも用意され、初心者も遊びやすくなった。

うさき松崎

ロボットもののハードなストーリー、やたら凝ってる設定、ゲームシステムなどはかなり好み。ゲームの序盤が訓練所から始まる設定なので、ストーリーの進行に沿ってこのゲームの複雑なシステムを理解できるのはなかなか良かったと思う。また、このシリーズの特徴である戦闘ロボットの思考をプログラミングする点は一緒だが、それが面倒な人のためにあらかじめプログラムが用意されているのも親切。残念なのは武器の種類が豊富なのに比べ、ロボット自体の種類が少ないこと。リアルといえばリアルなんだけどね。

75

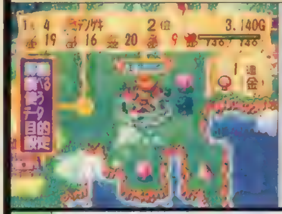
袋こ～じ

今までの「カルネージハート」は、ビジュアル的にも地味で、「まずはマニュアルを熟読してね」というパソコンゲーム的なノリでした。が、この「ZEUS」はビジュアル面の強化がなされ、とっつき易い印象を受けました。特に１本のストーリー（前回もミッションの流れはありましたが）があり、お話を楽しみつつロボット（OKE）作りの基礎から学べるというのは◎。でも、肝心のOKEのプログラムは、基本的には前作の難易度のままなので、思い通りにOKEを動かせるようになるには、努力と根性が必要です。

65

ドカポン！ 怒りの鉄剣

■アスミック・エース エンタテインメント■TBL
■11月5日■¥5,800■MC(3ブロック)／MT／4P対戦可



SFCで人気を得た、ファンタジーの世界が舞台のすごろくゲーム最新作。モンスターとの戦闘を勝ち抜き、道具や魔法でライバルのジャマをしながら、一番のお金持ちを目指そう。

伊集院健

RPG要素のあるボードゲームはいくつかプレイしたことがありますが、このゲームは戦闘に重点を置いたタイプでRPGとしても十分楽しめます。プレイ時間は長いのですが、戦闘が充実しているおかげで、COM相手の１人プレイも面白いですね。一発逆転の要素（デビラーマンに変身すると強い!!）も強烈だし、イヤガラセ度もなかなかのもの。気になったのは、戦闘をオフにできないことと、やはりプレイ時間の長さ。ぶっ続けでプレイしてるとちょっと飽きてしまうかも。ゲームは１日１時間がよろしいようで。

80

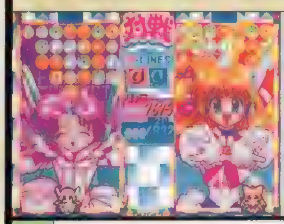
袋こ～じ

このシリーズをプレイしたことがないので前作との比較はできないのですが、やっぱりこの手のゲームは多人数プレイが面白いですね。というか、演出面が充実しているぶん、COMとのプレイはちょっとダレるかも。RPG風の演出で、ゲーム中に戦闘などが挿入されるのですが、COMの順番をボーッと見ているのはやっぱりツライです。村やお店を襲うことができたり、プレイヤー同士で戦えたりと、このゲームならではの要素は盛りだくさんなので。パーティゲームとしてはオススメの１本です。

65

マネーアイドル・エクスチェンジャー

■アテナ■PZG■11月5日■¥5,800
■MC(1ブロック)／2P対戦可



ブロックがお金という、一風変わった落ちモノPZG。同じコインを積み重ね、両替することで額面をそろえて消していく。ヒロイン２人が中心のストーリーモードも搭載。

ウォルフ中村

アイデア的にオリジナル要素は乏しいが、このゲームならではの魅力がある。素早い判断＆操作が勝負を左右するため、ゲーム開始直後から緊張感があるのだ。それだけに慣れないうちは２種類の両替パターン（5枚１組＆２枚１組）が混在する点に戸惑うだろう。連続してコインを取るときのボタン反応が鈍く感じたものの操作感はまずまず。PS専用モードはステージ間に会話シーンが入っただけと期待はずれだったが。エンディングも他のモードと共用（アーケード版と同じ）だし。読み込みは毎ステージ約10秒と長めだ。

70

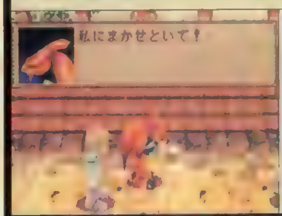
小岩

お金のブロックを並べて両替させる（50円玉のブロックを２つ並べると100円玉のブロックになるとか）というアイデアは面白い。正直、連鎖を狙ってプレイするのはかなり難しいし、個人的には、敵の攻撃で送られてくるブロックや時間の経過で出現するブロックを消すことだけで精一杯って感じでしたけど…。そう考えると、けっこう辛口なゲームなのでPZGがうまい人でないとツライかも。あと、気になったのはオリジナル要素が少ないこと。移植でのパワーアップを期待していただけに、ちょっと残念です。

70

MONSTERSEED (モンスターシード)

■サンソフト■RPG■11月5日■¥5,800
■MC(3ブロック)/2P対戦可



卵からふ化したモンスターを育て、一緒に冒険していくRPG。ふ化させるときの温度や調合薬の組み合わせで、膨大な種類のモンスターが誕生する。データを使っての対戦も可能。

PON

卵の種類やふ化温度などによって生まれるモンスターが違うという点は面白いんですが、良いのができるまでリセットを繰り返すのが人の常(?)なので、起動画面に戻らないとロードできないのがツライですね。また、似たようなタイプの育成ゲームが多い中、成長要素がないのはやはり物足りない。しかも寿命があるため、どうしても使い捨てになってしまいがち。これは残念すぎます。かわいいモンスターは多いし、戦闘時のセリフも楽しいだけに、もっと愛着が持てる工夫がほしかった。全体的には悪くないんですが。

65

Z佐藤

モンスターに寿命があり、召喚して戦わせていると唐突に死んでしまう点には困惑。これじゃ高価なアイテムを与える(モンスターはアイテムでパワーアップ)意味が薄れてしまう。またダメージを受けて死んだ場合、その戦闘中に復活させないと消失してしまうところもキビシすぎる気が。システム面ではキーレスポンスがイマイチ。あと操作に不慣れなゲーム序盤から難易度が高いなど、バランス的にもちょっとね。全体的な雰囲気や登場キャラが魅力的なだけに、かなり惜しい1本。モンスター収集はアツイけど…。

60

カプコン ジェネレーション ～第4集 孤高の英雄～

■カプコン■ACT■11月12日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

アーケードで好評を博した「戦場の狼」、「戦場の狼II」、そして「ガンスモーク」の3タイトルを収録。忠実な移植に加え、当時の資料を閲覧できるデータベースも用意されている。

伊集院健

ラインナップには大満足なのですが、標準コントローラでプレイすると指が痛くてちょっとツライですね。本気でやり込むつもりならジョイスティックを用意したほうがいいでしょう。難易度が変更できるのはうれしい要素ですが、易しくしても難しい(特に「戦場の狼II」)ゲームなので、興味本意の人は手を出さないほうがいいでしょう。まぁ、このシリーズは当時を懐かしむのが目的ですから。それにしても、カプコンさんは出すべき偉大なゲームがほかにもあると思いますが…。出ないのかな。

70

城イドム

8～13年も前のゲームなので移植度の細かいチェックはできなかったが、もとの作品のおもしろさは十分再現されていると思う。画面表示モードも充実しているし、ファンにはうれしいCOLLECTIONモード(開発資料などが閲覧できる)も用意されているので、収録ゲームのファンなら満足できるはず。ただ、ゲーム内容は単調だし、攻略は基本的に力押しなので、初めてプレイする人は物足りなさを感じるだろう。また、一番低い難易度でも相当に難しいので、ゲーム初心者には向かないと思われる。

60

VIGILANTE8 (ヴィジランテ8)

■シスコンエンタテイメント■ACT
■11月12日■¥5,800■MC(2ブロック)2P対戦可

武装した車で都市や雪原を疾走し、敵対勢力を蹴散らすACT。スクールバスやトレーラーなど、選べる車体もバラエティ豊か。また、対戦モードでは協力プレイも可能だ。

TAC★

無茶な武装をした車が、あたりかまわず破壊しながら戦う大味なゲーム。いやー、個人的には好きだわ、こういうの(笑)。大味といっても、操作性や処理の面では、しっかりした作りになってるので、このバランスを笑って許せるなら、バッチリ楽しめるはず。ステージごとの仕掛けや、破壊した物のリアクションなどは芸が細かいぞ。難易度をイージーにすれば、クリアもわりと楽だけど、洋ゲーの悪いクセで、ゲーム中に使える必殺技のコマンドの多くが隠し扱いになっているのはいただけない。

70

城イドム

武装した車に乗り込み、体当たりや砲撃でライバル車を破壊するACTだ(SCEIの「ツイステッドメタル」シリーズとほぼ同じシステム、と言えばわかりやすいかも)。グラフィックの美しさは特筆もので、描きこみの細かさや、地鳴りの特殊処理などは必見。ただゲーム展開は大味で、どう攻撃されているのか(あるいは、自分の攻撃が当たっているのか)把握しにくい。緻密な戦略性を求める人には物足りないだろう。あと2P対戦時は、視野が狭いことなどが災いし、プレイしにくく感じられたのも残念だった。

60

serial experiments lain

■パイオニアLDC■ETC■11月12日■¥5,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)

仮想のネットワーク上を探索し、「玲音」という少女に関する情報を集めていくのが目的。ネット上の「レイン」と、情報として集まる「玲音」という少女の関係を解き明かしていく。

袋こーじ

個人的には、これはいわゆるゲームとは異なる作品だと思います。さらにアニメ版「lain」のストーリーを補完するものでもありません(共通する部分はアリ)。仮想ネットワーク上に散らばった"玲音"という女の子に関するデータ(音声や映像)を延々と再生していくのですが、内容的には精神世界っぽい部分が強調されており、覗き見感覚も強いので、遊ぶ人を選ぶところがあるでしょう。個人的には世界観・シナリオとも満点に近いのですが、読み込みの遅さと一般性のなさで、この点数に。

70

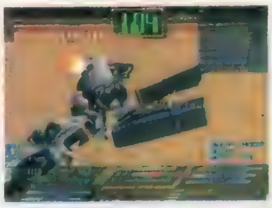
Z佐藤

TVアニメの雰囲気はバッチリ表現できてると思う。ストーリー自体はオリジナルだけど、セリフは全編フルボイスだし、ムービーもギッシリなのでファンならプレイしてみる価値はあるだろう。ただ「聞きたい項目を選べるラジオドラマ」って感じの内容なので、ゲーム性はほとんどない。単純にAVGっぽい展開を期待していると面食らってしまうかも。システム面ではカーソル移動と場所移動の2つの動作が、同じ✚キーで実行できてしまう点が気になるところ。あと選択項目がすべて英語なのもわかりづらかった。

55

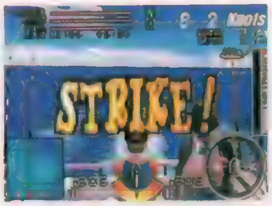
←そのほかに発売されるソフト (1998.10.29→1998.11.12)

10/29 アフレイドギア	■アスミック・エースエンタテインメント ■¥5,800■SLG	ロボットを開発して戦わせるSLG。初心者向けにナビ付きのシナリオモードも搭載
10/29 御意見無用II	■ケイエスエス ■¥5,800■対戦ACT	小技でのKOが不可という独特のシステムを採用した格闘ACT。登場キャラもユニーク
10/29 必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	■サンソフト ■¥3,980■SLG	人気機種「CRモンスターハウス」を収録。旧セルを始め、3種類の盤面で遊べる。
10/29 全スーパーロボット大戦 電視大百科	■バンプレスト ■¥6,800■ETC	人気S・RPGのさまざまな情報を閲覧できるデータベース。クイズモードも搭載
10/29 海のOH!YAH!	■ビクターソフト ■¥5,800■SLG	釣り人ではなく、船長となってトローリング船を操るゲーム。幻のカジキを釣り上げよう。
11/5 ヴァンパイア セイヴァー EXエディション	■カプコン ■¥5,800■対戦ACT	登場キャラクターがモンスターの人気2D格闘シリーズ最新作。アーケードからの移植
11/5 FIFA WORLD CUP 98 ～フランス98総集編～	■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■¥5,800■SPG	98年ワールドカップフランス大会を忠実に再現したSPG。有名選手が実名で登場する。
11/5 LUCKY LUKE (ラッキー・ルーク)	■サミー ■¥5,800■ACT	各面ごとに操作法が異なるACT。横スクロールあり、格闘ACTありとさまざまだ。
11/5 ザ・心理ゲームIV いつも心に星空を	■ヴィジット ■¥5,800■ETC	ショートストーリー、相性診断など、豊富なモードが用意された心理ゲーム第4弾。


▲アフレイドギア

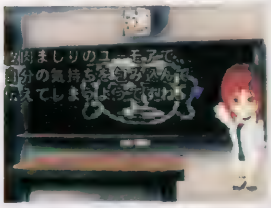
▲御意見無用II

▲全スーパーロボット大戦電視大百科



▲海のOH! YAH!

▲LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)


▲ザ・心理ゲームIV いつも心に星空を

※「ヴァンパイア セイヴァー EXエディション」のレビューは次号に掲載予定です。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは **記録大発表**

自分の大好きなPSのゲームでいい記録が出せたら、誰かの記録と比べてみたくならないかな？ そんなゲーム好きなら誰でも一度は望んだことのある願いを全国レベルで実現させてくれる場所、それがこの「DPSコロシアム」のコーナーなのだ！ 今回もすごい記録をスペースの許す限りお届けしちゃうので、さっそくチェックだ！

今号のこの1枚

▲「鉄拳3」ルール③では太田智子さん（兵庫県）が女性陣のトップ。また、特Aは長田聡さんの78勝、特Bは宮本俊夫さんの40勝が最高だった。

●VOL.84オリジナルグッズ・プレゼント当選者：「詩織」徳山翔悟（栃木県）、「片桐」前田静之（大阪府）、「朝日奈」上田雅也（三重県）、「虹野」細田卓（茨城県）、「紐緒」加藤光（岐阜県）、「清川」佐藤舞子（福島県）、「如月」高橋明夫（茨城県）、「美樹原」若林裕之（埼玉県）、「古式」丸谷哲也（島根県）、「鞠川」原田貴之（京都府）、「優美」山埼博久（北海道）、「伊集院」鴻巣麻理子（千葉県）、「館林」金子烈（福岡県）、「十一夜」吉江秀雄（富山県）、「鏡」大谷望（滋賀県）（敬称略）
●VOL.81の「天誅」鍛練ステージ忍術皆伝タイムアタックで、優勝者の記録は22秒と発表しましたが、このタイムは記録確認が行えませんでした。従って現時点での「DPSコロシアム」公認の最高タイムは32秒とさせていただきます。

『XI』の記録を中心に素晴らしき記録の数々を大発表!!

『XI』の記録発表の中の「MC」とはチェインを続けた回数を、「MCS」とは1回のチェインで獲得した最高点数を示している。また、『XI』では「ダイスの目別アタック」が注目を集めているようなので、前号までに紹介したものも含めて現時点での最高記録を特別にまとめてみたぞ。「私の記録のほうが上です！」という報告も待っているので、腕に自信のある人は下の欄外をよく読んでから、ぜひチャレンジしてみよう。待ってるよ。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 鉄拳3（ルール③サバイバルモード勝ち抜き数）

優勝：ハロハロ（神奈川県） 22,379勝（ゴン使用／1人で達成／記録達成にかかった期間：約7日間）

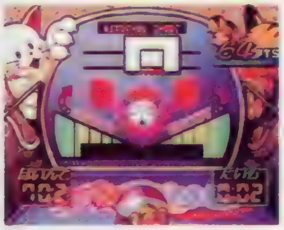
2位：平尾丈（東京都）10,090勝
3位：ZERO（埼玉県）10,009勝
10位：3,097勝　30位：611勝
60位：98勝（参加：87名）

●1人で長時間プレイを耐え抜いた秘密

ハロハロさんに、どうやって1人で7日間もプレイを続けたのか聞いてみたところ、「どこでもいいので勝利したあとにPS本体のフタを開けると（次キャラデータが読み込めなくなって）強制的にポーズをかけられるんです。この間に休憩をとってから、フタを閉じてプレイを再開していました」という返答がきた。まさかそんな裏技を見つけ出すとは…。裏技を見つける能力においても、彼は普通の人とはひと味違うようだ。

特別発表 正式種目外の記録も大発表

■『ブシドー ブレード弐』百斬の間タイムアタック／山下伸悟（大阪府）6'33''66（ナイトストーカー使用）
■『スターオーシャン セカンドストーリー』連続戦闘スキル数の多さ（回数）を競う／佐藤寛之（群馬県）1,094,940回（※この種目ではついにハメ技が発覚！ 残念ながら集計は今号で打ち切りとさせてもらいます）


▲佐藤大樹さん（埼玉県）は「お嬢様特急」の「にくきゅうシュート」で702点、「金魚ハンター」で80トンを記録。

▲「バイオ2 デュアルショックバージョン」EXバトルのタイムアタック。女性ではハガキの瀬鈴さん（東京都）がトップ。なお、奈良崎孝広さん（群馬県）は13分10秒を達成！

最終発表 『XI[sái]』（ルール②エンドレスのスコア）

優勝：前田有奈紀（兵庫県） 999,999点（達成時間は14'05''63）レベル24／MC：398／MCS：9504

999,999点のカンストを達成したのは28名。この強者たちは、達成時間の早い順に順位をつけ、最速タイムを記録した前田さんを優勝とさせてもらったぞ。

特Bトップ：卯月勝広（福島県）416,572点
特Cトップ：真嶌愛美（神奈川県）18,258点
特Dトップ：黒田典子（三重県）831,571点
特Eトップ：曽我部理恵（愛媛県）229,822点

29位：898,121点
35位：403,033点
40位：19,929点
（参加：46名）

特別発表 『XI[sái]』こんな記録にも注目なのだ

●MCアタック

なまこ（滋賀県）999チェイン
（達成にかかった時間：37'21''13）
10位：368チェイン
15位：124チェイン（参加：18名）

カンストを達成した9名の中でも、この偉業を最初に成功させたのはK.LOOPさん（7月27日消印）だった。

●MCSアタック

前田有奈紀（兵庫県）88,000点
（2の目44個を999チェイン）
2位：42,000点　3位：38,960点
7位：24,000点（参加：14名）

前田さんは2の目を使い、連鎖チェインから積み込みにつなげる大ワザを使って、大記録を叩き出した。

●タイムリミテッド"ダイスの目別"アタック

タイムリミテッド限定で、1～6の目それぞれにスポットを当てた好記録もたくさん届けられているぞ。1の目の種目は「1回のゲーム中で消した、1の目のダイス数を競う」、2～6の目の種目は「それぞれの目のダイスでのチェイン回数を競う」というルールになっている。

種目	現在のトップ	記録
ハッピーワンアタック	佐伯道夫（鹿児島県）	消した1の目：73個（スコア：346点）
[2]の目チェイン数アタック	田中将司（三重県）	MC：86チェイン（スコア：47,529点）
[3]の目チェイン数アタック	K.LOOP（千葉県）	MC：81チェイン（スコア：75,776点）
[4]の目チェイン数アタック	K.LOOP（千葉県）	MC：80チェイン（スコア：119,649点）
[5]の目チェイン数アタック	田中将司（三重県）	MC：51チェイン（スコア：57,689点）
[6]の目チェイン数アタック	前田有奈紀（兵庫県）	MC：40チェイン（スコア：141,626点）

★こんな種目でも記録を募集中!!●「ピキーニャ！EX」：「PK・Iレース」でのラップ数を競う。ハガキには「ピキーニャ！（PK・Iレース）」と明記して「記録／使用したキャラ名／MAXスピード」を書こう（しめ切りは11月1日消印有効、記録確認はメモリーカードで行うぞ）。●「XI」：上記の「ダイスの目別アタック」の記録を申請する場合のみ、プレイの過程をビデオテープに必ず録画しておくこと。申請ハガキには「XI（ダイスの目別アタック）」と明記して「参加種目（例：ハッピーワンアタック）／記録」を書こう（しめ切りは12月15日消印有効）。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。採用者にはもれなく、粗品をプレゼントするぞ。

オリジナルグッズ 披露宴 ～シール特集～

希望者にプレゼント

右で紹介している「メモリーカード用シール（3枚1セット）」を3名に、「BIGシール」を4名に、抽選でプレゼントするぞ。プレゼント希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名・どちらのシールを希望するのか」を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶11月12日まで（当日消印有効）

「グッズプレゼント獲得優先権」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券を、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえちゃうのだ。

MC用シール
林キリオ
東京都

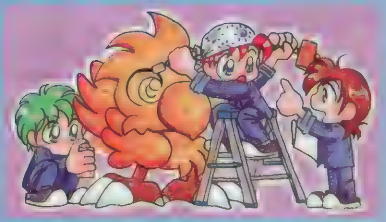
最初に紹介するのは「東京魔人學園剣風帖」の蓬莱寺京一、如月翡翠、劉弦月がデザインされたメモリーカード用シールだ。とってもキレイな作品だぞ。

BIGシール
渡辺怜子
兵庫県

こちらは『FFⅦ』のキャラがデザインされた、18cm×8cmのちょっと大きめのシールだ。限られたドットの中で各キャラのコスチュームをうまく表現していて、かわいい作品に仕上がっている。

オリジナルグッズ披露宴 ビッグな参加のご案内

「オリジナルグッズ披露宴」では、ビッグな作品の写真報告も受け付けているぞ。PSゲーム関連のものがモデルになっていれば何でもOKなので、「同学年のみんなで協力して校庭に人文字を描きました」、「文化祭で制作した巨大オブジェを見てください」、「雪祭で作った等身大のあのキャラです」などなど、愉快な作品にチャレンジしてみよう。自分たちの努力の結晶を全国に披露できれば、思い出の深さもアップ間違いなしだぞ。詳しい申請方法は、左の欄外でチェックだ！（作品投稿の際には協力者の了承もとっておこう）



挑戦者募集中 ▶初心者も大歓迎！ キミの記録も教えてね！

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

急げ！ ピキーニャ! EX

ルール
「タイムアタック」でタイムを競う。使用キャラは4キャラのどれを使ってもOK。設定などの制限もとくになし。
●記録確認はメモリーカード使用

申請記録
『ピキーニャ（タイムアタック）』と明記して「タイム／使用キャラ名／MAXスピード」をハガキに書こう。スゴい記録を期待しているぞ。

しめ切り▶11月1日消印有効

急げ！ ガンバァール

ルール
「キャッスルオブガンバァール」での「アーケード（初級・上級・激ムズのどれでもいい）」で総合スコアを競う。
●記録確認はメモリーカード使用

申請記録
『ガンバァール』と明記して「スコア／難易度／使用コントローラ」をハガキに書こう。総合スコアとは、16面クリア後にネームエントリーするスコアのことだぞ。

しめ切り▶11月1日消印有効

募集中 beat mania

ルール
「エキスパートモード」で「GREAT」の数の多さを競う。選ぶジャンルは自由。「GREAT」で並んだ場合は「GOOD」の数で競う。
●記録確認はメモリーカード使用

申請記録
『ビートマニア』と明記して、「GREATの数／GOODの数／選んだジャンル」をハガキに書こう。なお同記録者同士は、ハガキの消印の早い人を勝ちとするぞ。

しめ切り▶11月20日消印有効

募集中 メタルギア ソリッド

ルール
「サバイバルミッション」のクリアタイムを競う。コンティニュー使用はOK。設定などの制約もとくになしだ。
●記録確認はメモリーカード使用

申請記録
『メタルギア ソリッド』と明記して「タイム」をハガキに書こう。なお「サバイバルミッション」への行き方を知らない人は、Vol.84の45ページを見よう。

しめ切り▶11月20日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：11月1日消印有効まで▶Vol.91で発表）
〒101-8305 （株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

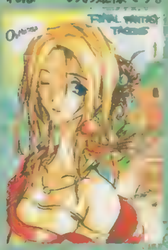
報酬
参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

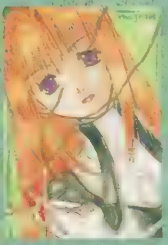
4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C奴」

カラーのハガキはここに送ります。DPSの華、4C奴隷。4WC奴隷じゃないのです。

▼和歌山県　ギ賊さん：もっと毅然としていれば……のお姫様です。





▲石川県　ブースカさん：何を思ってるんでしょう？　彼？

▼福島県　志貴☆さん：なかなか良さそうです。絵そのままですし。

▶熊本県　鵠鴉さん：このゲームでPSを買った人はかなり多いはずです。初期はなかったですからね。こんなゲーム。アーケードでもパソコンでも。サーカスですし。

▲秋田県　榊霞輔さん：来いよってな感じでしょうか？　誘う指先。挑戦的と見るか、友好的と見るかでこの後の展開が変わりそうです。

▼大阪府　近平来実さん：最後の2人の楽しげで投げやりな態度がステキ。高校生とは思えません。

◀大阪府　小林賢治さん：原画はかなりエルフですから。

◀神奈川県　麗明さん：かなり強烈なイチゴの舞です！

◀福島県　BPYさん：アシュトンも強引ですから。

▶東京都　AYAMEさん：……。何も泣かなくても……。青……。

▶兵庫県　プルプルさん：尊大なポーズが似合います。

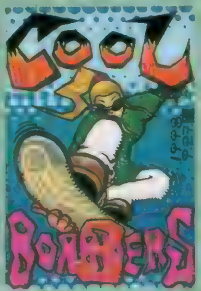
▶佐賀県　立花りんかさん：おねだりされたら……ねぇ。

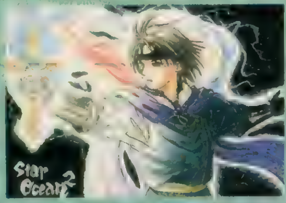
▶北海道　和丹粉周さん：実際はここまで仲良くないような(笑)。ぁぁ方陣技。

▶富山県　布施唯華さん：おもしろくなると良いですよね！　井上ファンとして期待。

◀新潟県　AYAさん：お姉さんと共にこのゲームで唯一のお色気系ですし。マジメにいけばかなり手強いと思うんですけどねぇ。……その辺はどうなんでしょ？

▶神奈川県　渚宮竜蟲さん：続編もまた、メキメキと仕上がっているようです。



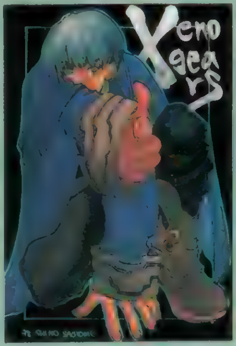


▲神奈川県　うるすけさん：戦闘が視覚的に楽しめるのはやっぱりスゴイです。今後も……ドンドンリアルになっていくんでしょうか？

▶京都府　十々夜さん：スカートですからね。女らしいですよね。動きにくい気もしますが……どうなんでしょう？　その辺。ジャンプとか。

◀福井県　天竜雨傘さん：細かいリアクションもグーですよね。

▲大阪府　ねこばかゆーのさん：バックの染み込むような感じがステキです。闇と血に塗り込められていく彼女。はい出た先は……？



▲新潟県　早乙女志乃さん：浮かび上がるビリー。アイドルと同じポーズでも、様になりそうです。

▼大阪府　じまさん：白い家の子供たちの運命は……もてあそぶヤツラは許せないわけです。

▲大阪府　昭直利さん：刀長いのカッコイイですよね。実際は2尺3寸（70cm弱）くらいですから。

▼京都府　水柾珠呂さん：こんなに可愛かったらお話が始まりません。きっと。『ＦＦⅧ』。

▲宮城県　フォレストさん：流線型がキレイです。流れる……。

▼兵庫県　山田豪さん：みんな雰囲気にそそられてます。

4色奴隷 Color

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載さ

◀北海道　麻宮透さん：さりげなく主人公が耽美なのがまあ、ステキ。主要登場人物総登場ですから。ハガキサイズに収めるのは大変ですよねぇ。

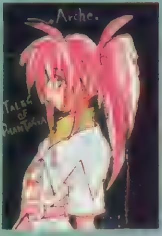
◀神奈川県　貞雅さん：続編はまた、違った感じになりそうです。まあ、SFCの時もイロイロでしたし。

◀岡山県　のぶすけさん：明るい笑顔を取り戻せて良かったですよね。友だちはアッという間に……でしたから。

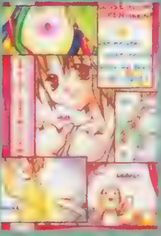
▼東京都　ばらスィーさん：2人が戦ったら……なるでしょうね。どう考えても彼女の方が強そうです。武蔵くんへの対応も、彼女の方がカワイイですし。きっとステキな大人になってくれることでしょう。10年後に期待です。

◀愛知県　芦原みずむさん：まあ、言い切ってから食べられるなら本望なのです。……ってウソですね。

◀東京都　スティーブンさん：ポッキー。似合いますよね。いやなんとなくなんですけど。似合います。彼に。

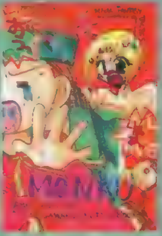


◀徳島県　桜風りらさん：新イベントが気になります。

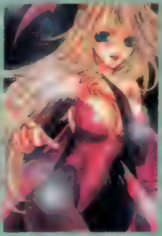


◀埼玉県　宮崎あさみさん：どんなソフトになるんでしょう？

◀京都府　池田圭紀さん：不敵な彼。あ、もしかしてフィギュア？

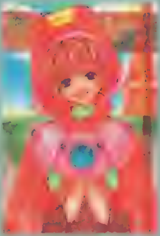


◀神奈川県　仲十梟さん：泣きながら……何したんでしょう？



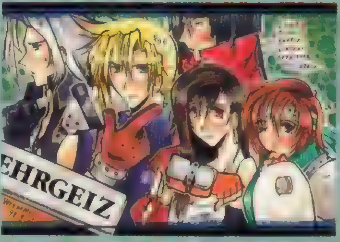
◀東京都　霧海めらみさん：艶っていう漢字が似合います。

◀三重県　東本夕夜さん：先生。胸に顔うずめて……。



◀東京都　山師さん：設定集出ましたね。マルー多いです。

◀神奈川県　楽柚さん：人形はひとつだけでもカワイイのにこの作品はづくしですからね。そそられる人は多いと思います。豪雨、土砂降り。大丈夫でしたか？



▲神奈川県　南雲さおりさん：ヴィンセント参加おめでとう＆なぜエアリスがいない！っていう意見も多いです。

▲宮城県　白河風華さん：かのぶ～ですからねぇ。無敵です。

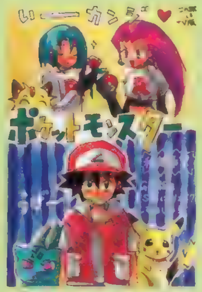
▲宮城県　愛奴でGO！さん：ああ、もうなんて朝日が似合うんでしょう。

▲千葉県　鷹川遊人さん：元気いっぱい。食欲ですね。パク。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。SS、アーケードなど、PSに移植して欲しいソフトがある場合はこのコーナーあてで！

▲千葉県　明石知子さん：カッコイイ。高レベルの侍は魔法も斬ります。



▲静岡県　裕一さん：愛ですかね。やっぱり。獣への愛バリバリで。

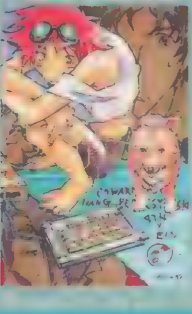
▼京都府　ALICEさん：ちゃんと直してくれれば……いいんですが。

◀福井県　有栖川恭さん：お気に入りのキャラだけで戦えても良かったですよね。

◀滋賀県　茅瀬サツキさん：「FMO」って訳すと……みたいですよね。

◀愛知県　ガウさん：電脳の海を漂ってゲーム……なんでしょうかねぇ。

◀愛媛県　日向ラジヲさん：ビデオとかでまとめて見るのもステキです。



れるとポイントが加算：ルールは143ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号144ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係

電撃攻略王

電撃だから
サービス満点!
冬まで待てないぃ!
早く読める、
最新ウラワザがてんこ盛り!

電撃ウラワザ王 超新作最速版

'98年3月〜9月

電撃ウラワザ班特別編集 定価 本体800円+税

好評発売中

毎年恒例の「ウラワザ王」が待てない君のためにお送りする、最新ゲームのウラワザの数々!『スターオーシャンセカンドストーリー』『ポケモンスタジアム』『機動戦士ガンダム ギレンの野望』『スーパーロボット大戦F完結編』『チョロQ』『影牢〜刻命館 真章』『ダブルキャスト』など、いま話題のゲームソフト160タイトルのすべてを遊びつくすためのウラワザの数々を、わかりやすく君に教えます!

頼りになるのはやっぱり『電撃』!

近日発売の電撃攻略王

MONSTER SEED 公式攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	予価 本体950円+税	11月5日発売予定
Serial experiments lain 公式ガイド	電撃PlayStation特別編集	予価 本体950円+税	11月12日発売予定
AZITO 2 完全攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	定価 本体950円+税	好評発売中
星の丘学園物語 学園祭 公式攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	定価 本体950円+税	好評発売中
スレイヤーズわんだほ〜 完全攻略ガイド	電撃PlayStation特別編集	定価 本体950円+税	好評発売中

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

秋の夜長を利用して、お気に入りのソフトを攻略しようと思っているキミ。今回のプレイクエスチョンも、そんなキミの手助けとなる攻略情報を満載しているぞ！　これを読めば完全攻略への道も間違いなしだ!!

©1998 NAMCO LTD.

ナムコアンソロジー2

各ゲームのホームページ内に出現するニュースの内容と出現条件を大公開!!
パーフェクトプレイを目指すなら、すべての秘密を解き明かそう!!

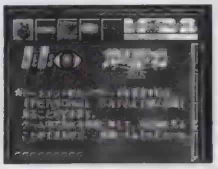
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ワルキューレ」はアレンジ色の強い作品ですが、一番の違いは難易度ではないですかね？　オリジナルには、たぶん自力でクリアできる人はいないんじゃないかってくらい難しい謎解き（？）もありますし。編集部では「ナムクラⅡ」が好評でしたが、個人的には「キンキン」に燃えました。時間はえらくかかりますが。（フェロモン）

発売中	▶¥5,800　▶ナムコ
ETC	▶MC（10ブロック）

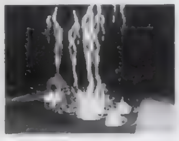
ホームページニュースの出現条件を大公開!!

アレンジ版をプレイして、決められた条件を満たしていくと出現するホームページのニュース。その内容は、クリアに役立つヒントやゲームにまつわるさまざまな情報など、多岐にわたっている。今回の表を参考にしてプレイすれば、ほぼすべてのニュースを見ることができるぞ。



◀下の表を参考にすれば、ほとんどのニュースを出現させられるぞ。

キングオブキングス



基本的に、シナリオモードの面をクリアしていくか、特定のクラスチェンジを行うとニュースが出現する仕組みになっているぞ。複数の条件が重なっている場合もあるので、「キンキン」をやり尽くさなければすべてのニュースを出現させることはできないぞ。

出現条件	ニュースの内容
1度でもゲームをスタートする	「MOVIE THEATER」でオープニングムービーが見られるようになる
1度でもゲームをスタートする	「SOUND THEATER」がセレクトできるようになる
1度でもゲームをスタートする	レベルアップさせると、より強力な攻撃を……の情報が見られるようになる
シナリオモードの1面をクリアする	「FB」が開設しました!　の情報が見られるようになる
シナリオモードの1面をクリア	「FB（※1）」でシナリオ1面目のユニットが使えるようになる
シナリオモードの2面をクリア	「FB」でシナリオ2面目のユニットが使えるようになる
シナリオモードの3面をクリア	「FB」でシナリオ3面目のユニットが使えるようになる
シナリオモードの4面をクリア	「FB」でシナリオ4面目のユニットが使えるようになる
シナリオモードの5面をクリア	「FB」でバーバリアン、ワイバーン、ドラゴン、キングが使えるようになる
2面クリア+シルバーナイトにクラスチェンジ	「FB」でシルバーナイトが使えるようになる
2面クリア+ドラゴンナイトにクラスチェンジ	「FB」でドラゴンナイトが使えるようになる
3面クリア+メイジにクラスチェンジ	「FB」でメイジが使えるようになる
3面クリア+ウイザードにクラスチェンジ	「FB」でウイザードが使えるようになる
3面クリア+プリーストにクラスチェンジ	「FB」でプリーストが使えるようになる
3面クリア+ビショップにクラスチェンジ	「FB」でビショップが使えるようになる
5面クリア+ゾンビと戦闘	「FB」でゾンビが使えるようになる
5面クリア+コカトライスと戦闘	「FB」でコカトライスが使えるようになる
2面クリア+シルバーナイトにクラスチェンジ	「FB」を活用しているか?　の情報が見られるようになる

バックアタック　アレンジ版の2つのウラ技を公開!!

●オリジナルフェアリーが使用可能に!!

アレンジ版で、オリジナル版のフェアリーが使用できるぞ。方法は、アレンジ版を11回以上起動させている状態で（ちなみに10回目でエディットモードが開設）レベルセレクト画面でL1かL2を押しながらレベルを決定すればOKだ。

●2P対戦でルール設定が可能になるぞ!!

競う回数が、11回以上になれば設定可能になるぞ。設定できるルールは、一度に消したモンスターの数によって相手陣内のブロックがせり上がっていく「FLOOR UP」、相手陣内にモンスターを送り込める「FALL」と「ドクロ」の3種類だ。

ワルキューレの冒険　～時の鍵伝説～

ゲームを進めていけば、ほぼすべてのニュースが出現するぞ。しかし出現するニュースの内容が、その出現条件となるものの情報なので、いまいちありがたみにかける気も……。とりあえず、2度目のプレイに役立てたり、満足感を味わうために、ぜひ。

出現条件	ニュースの内容
1度でもゲームをスタートする	「MOVIE THEATER」でオープニングムービーが見られるようになる
はじまりの国をクリア	シーザスに関する攻略情報が見られるようになる
アファ大陸をクリア	新月王に関する攻略情報が見られるようになる
えんえん砂漠をクリア	ブラックサンドラに関する攻略情報が見られるようになる
ピラミッドをクリア	リジャックに関する攻略情報が見られるようになる
カルデラ地方をクリア	海賊船に関する攻略情報が見られるようになる
マッコウ大陸をクリア	カムーズに関する攻略情報が見られるようになる
フルータジアをクリア	ツインギラスに関する攻略情報が見られるようになる
四天王を倒し、ゾウナの城に侵入	ゾウナに関する攻略情報が見られるようになる

ナムコクラシックⅡ

今回公開した条件をすべて満たせば、残り5つのニュースが出現していないという状況になるハズ。残りのニュースは、表の条件を参考にして自分の力で出現させてみよう。記録に挑戦していれば、それほど苦労せずにパーフェクトを達成できるかも。

出現条件	ニュースの内容
エスパダオープン予選を終了	新コース「スクラッチコース」をプレイできるようになる
ワルキューレカップ予選を終了	新コース「フロンティアコース」をプレイできるようになる
エスパダオープン本戦を終了	キャディ選択にナースキャディ・梨香が加わる
ワルキューレカップ本戦を終了	キャディ選択にスチュワーデスキャディ・梨恵子が加わる
ナムコクラシック本戦を終了	キャディ選択にバニーのキャディ・キャティが加わる
トーナメントモードで年間ランキングの順位が18位以上	新しいプレイヤー「TOSHIO」が使えるようになる
	「TOSHIO」についての情報が見られるようになる
キャディに蕚子を選択する	「CP（※2）」で蕚子のプロフィールが見られるようになる
キャディに夕美を選択する	「CP」で夕美のプロフィールが見られるようになる
キャディに沙緒里を選択する	「CP」で沙緒里のプロフィールが見られるようになる
キャディに香奈を選択する	「CP」で香奈のプロフィールが見られるようになる
キャディに真希を選択する	「CP」で真希のプロフィールが見られるようになる
キャディに梨香を選択する	「CP」で利香のプロフィールが見られるようになる
キャディに梨恵子を選択する	「CP」で梨恵子のプロフィールが見られるようになる
キャディにキャティを選択する	「CP」でキャティのプロフィールが見られるようになる
ナムコクラシックへの招待状が届く	トーナメントのセーブデータに関する情報が見られるようになる

※1は「FREE BATTLE」、※2は「CADDIE PROFILE」の略称です。

ポイントQ&A

Q：『キングオブキングス』が難しいのですが、何かいい攻略法はないでしょうか？
A：ユニットは食料がなくなると移動できなくなってしまうため、適度に自国の城や町に待機して補給を行う必要がある。しかし実は、待機しなくても補給することができるのだ。移動先の途中に城や町があったら、いったんそこへ立ち寄ってみよう。するとその時点で食料がフル回復し、そのまま残りの移動力を使って侵攻できるぞ。

スレイヤーズ わんだほ～

今回は第2章、第3章のストーリーを追いつつ、イベントをフローチャートでフォローしていくぞ!

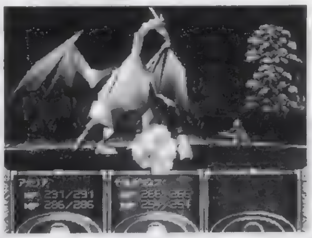
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

人気小説をゲーム化したRPG『スレイヤーズわんだほ～』がついに発売された！ 小説にはないオリジナル設定（ご存知の人も多いでしょうが、原作ではナーガがリナ以外のキャラクターといっしょに旅することはないのです）がとっても魅力的なこの作品。熱狂的なファンなら絶対に買うしかないでしょう！ （小岩）

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶バンプレスト
	▶MC(2ブロック)

第2章～第3章までの完全ストーリー攻略

全5章という大ボリュームで展開されるオリジナルストーリーが魅力のシリーズ最新作『わんだほ～』。前号に引き続き、今回もストーリーの流れに沿って、第2章から第3章までをフローチャートと合わせてイッキに攻略していくぞ。さらに各章の難所となるポイントをわかりやすく解説してキミの冒険を完全バックアップ！ これさえ読めば詰まることなくストーリーを進められること間違いなし。また、今回はこのゲームの大きな特徴である"魔法具生成"についてもお得な情報を掲載しているので、ぜひ参考にしてほしい。なお、第2章からは選択肢によってシナリオが変わる場合が出てくる。選択肢が出ているメッセージを飛ばさないように！



◀第2章～第3章はさらに敵が手強くなっている。レベルや装備を常に万全の状態にするベシ。

©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅/「スレイヤーズ」製作委員会

第2章▶疑心!? 黒幕はだれ!?

事件の調査を続けるリナたちの前に突如現れた黒幕！ その真の目的とはいったい何か!?

第2章フローチャート

①シグムーンシティ
魔道士協会の2階、評議長の部屋の前で巨大封印石とゾンビに関する情報を聞く。

▼

②マレン湖の村
村の中に入るとイベントが発生、選択肢が出る。どちらを選ぶかによって物語の展開が変わる。

分岐❶	分岐❷
「焼き肉」を選んだ場合、アメリア、ゼルガディスと別れ、リナとガウリイの2人で行動することになる。	「ゴブリン」を選んだ場合、リナ、ガウリイと別れ、アメリアとゼルガディスの2人で行動することになる。
▼	▼
分岐ルート❶	**分岐ルート❷**
③レストラン 材料不足のため、村の奥にある湖へシードラを釣りに行くことになる。	**⑥レストラン** 材料不足のため、村の奥にある湖へシードラを釣りに行くことになる。
▼	▼
④釣り小屋 小屋の奥にある釣り竿を手に入れたら、シードラを釣るためさん橋へ。	**⑦釣り小屋** 小屋の奥にある釣り竿を手に入れたら、シードラを釣るためにさん橋へ。
⑤さん橋 橋の先端で釣りを始めると戦闘に突入。3回連続でボスと戦うことに。	**⑧さん橋** 橋の先端で釣りを始めると戦闘に突入。2回連続でボスと戦うことに。
▼	▼

⑨宿屋（パーティ合流）
宿屋の2階に行くと別行動をとっていたパーティと合流。1泊したあと、街道で情報収集をすることに。

▼

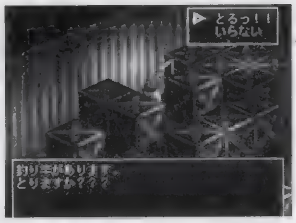
⑩落石している街道
落石を排除している作業員に話しかけると、選択肢が出る。どちらを選ぶかによって先の展開が異なる。

分岐❸	分岐❹
「タイレル」の選択肢を選んだ場合、第3章「タイレル」ルートへ行くことになる。	「サイラーグ」の選択肢を選んだ場合、第3章「サイラーグ」ルートへ行くことになる。
▼	▼
分岐ルート❸ タイレル魔道士協会 地下の研究所でゴーレムと戦闘。勝利したところで第2章が終了。	**分岐ルート❹ サイラーグ魔道士協会** 地下の研究所に入るとイベントが発生し、第2章が終了。
▼	▼

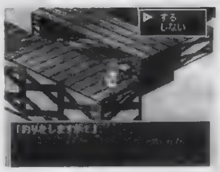
第2章終了

④⑦釣り小屋◉"シードラ釣り"に必要な釣り竿を手に入れろ!!

シナリオ分岐後、レストランでシードラ釣りに関する情報を聞いたら、釣り竿を取るために村の奥にある森を抜けて釣り小屋に行こう。途中の森では敵が出現するので、装備をしっかり整えてから向かうこと。そして、カンジンの釣り竿は小屋の中にあるのだが、ここは迷路のように入り組んでいる。迷わないように注意して、釣り竿を探し出そう。



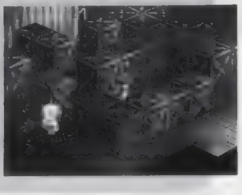
▲釣り竿さえもらえばこの場所は用済み。さん橋に向かおう。



◀レベルや装備など、ボスと戦う準備が整ったら釣りを始めよう。

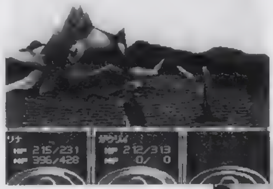
釣り竿の入手方法は?

目的の釣り竿は、小屋の一番奥に置かれているぞ。だが、小屋の中は通路が複雑に入り組んでいるうえに、1人の男が通路をふさいでいるのだ。しかしこの男は、リナが動いた逆の方向に動く性質をもっているので、うまく誘導すれば通路が開けるぞ。奥へ進むだけではなく、ときには戻ったりと、いろいろ工夫して男を誘導し、釣り竿を入手しよう。



▶男の位置を確認しながら一歩ずつ確実に誘導しよう。

⑤⑧さん橋◉驚異のボスオンパレード



◀ボスとの連戦ではペース配分が大切。先の展開を考えてMPなどは節約していこう。

どちらのルートでも、さん橋で釣りを始めるとボスとの連続戦闘になる。アメリア＆ゼルガディスは、1戦目にメカシードラゴン、2戦目にシードラゴンとの2連戦。そして、リナ＆ガウリイは1戦目にナマズ、2戦目にメカシードラゴン、3戦目にシードラゴンの3連戦となる。リナ＆ガウリイのほうが1回戦闘が多く大変に思えるが、実はナマズを倒すとイベントが起こり、ナーガがボス戦に参加してくれるようになるので、こちらのほうがラクチンなのだ。ちなみに、どちらのルートでも連続ボス戦が終われば「シードラの肉」が手に入る。これをレストランにもって帰れば、料理を作ってもらえるのだ。

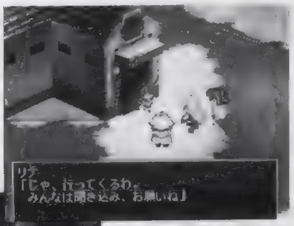
©BANPRESTO 1998

あの白蛇のナーガがスポット参戦!

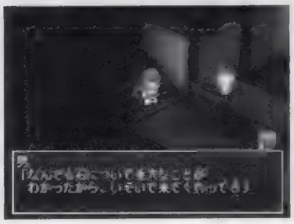
▶リナ＆ガウリイのパーティは、ナーガがスポット参戦してくれる。

⑩落石している街道◉運命の分かれ道

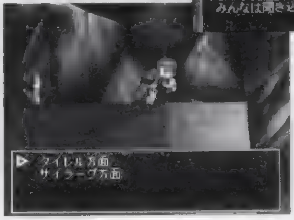
宿屋の2階でパーティ全員が合流したあと、宿屋で1泊したら村の東側から続いている"落石している街道"に行こう。そこの落石を排除している作業員の1人に話しかけると「タイレルとサイラーグ、どちらの地方に行きたいか？」という選択肢が出る。このとき、どちらの選択肢を選ぶかで第3章のシナリオがまったく違う展開になるのだ。今後の展開をよく考えてから選ぼう。



▶街道で情報を聞き出したら魔道士協会へ。その前に道具屋で回復アイテムなどを補充しておこう。



◀宿屋の主人から伝言を聞いたら、さっそく"落石している街道"へ行ってみよう。



2つの選択肢のどちらを選ぶ?

◀右側の男に話しかけると会話の途中で選択肢が出る。選んだ選択肢によって、第3章の内容が違ってくるので、よく考えてから決定しよう。

ポイントQ&A

Q：ボスキャラが強くてどうしても勝つことができません。何か戦闘で効率よく戦うためのコツはないでしょうか？
A：基本としてリナやアメリア、ナーガには魔法を使わせて、ガウリイやゼルガディスは直接攻撃で攻めます。そうして"機嫌"の値が上昇したら頃合いを見計らって、特殊攻撃や協力攻撃を繰り出しましょう。また、MPはレベルが上がるたびに全回復するので、使い果たすつもりで魔法はどんどん使ったほうがいいですよ。

第3章▶仰天!! 理学真教の謎

第3章では、どちらのルートでも今回の事件の黒幕の正体が判明するのだ！

展開がまったく異なる2つのルート

第3章は、第2章の“落石している街道”で発生する選択肢によってシナリオが2つのルートに分岐する。ストーリー展開を始めとして、目的地やパーティのメンバー、登場キャラクターなどがまったく異なるのだ。下で掲載しているルート別のフローチャートを参考にして、自分が進みたいルートをあらかじめ決めておくことをオススメする。

「タイレル」ルート
基本的にリナとガウリイの2人で行動することになる。こちらは敵はさほど強くないうえに、⑥の「別荘」まではナーガがスポット参戦してくれるので、難易度は低いといえる。

「サイラーグ」ルート
基本的にアメリアとゼルガディスの2人で行動することになる。「タイレル」ルートに比べて行くところは少ないが、ダンジョンの構造が複雑なうえ、敵がかなり手強い。

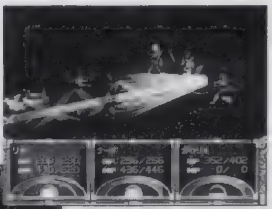
第3章「タイレル」ルート

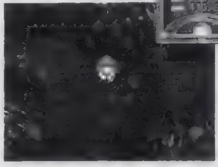
①マレン湖の村
“落石している街道”を抜けるとフィールドマップへ出る。そこから、東にあるタイレルシティへ。
▼
②タイレルシティ
宿屋で1泊したあと、行方がわからなくなったアメリアを捜すために会場地区へ行くことに。
▼
③会場地区
会場地区にあるテントの中に入るとアメリアと再会。イベント終了後、会場地区に戻るとナーガが仲間に。
▼
④酒場
酒場のマスターに話しかけると「タバサ山へ薬を受け取りに行ってほしい」という依頼を受ける。
▼
⑤タバサ山
頂上にあるタバサの家で薬を受け取り、タイレルシティへ戻る。その途中のイベントで戦闘が発生する。
▼
⑥別荘
酒場のマスターの依頼で、別荘の主人に薬を届けるとイベントが発生。終了後、タイレルシティへ戻る。
▼
⑦博覧会会場内部
宿屋でゼルガディスと合流したあと博覧会の会場内でら致されたアメリアを救出すると第3章終了。
▼
第3章終了

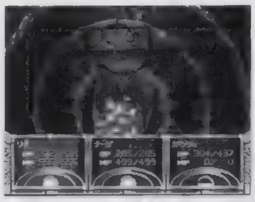
⑤タバサ山◉タバサに会ってほれ薬をもらおう

▲タバサに薬をもらったら、来たときと逆の方向の道から街へと戻ることになる。

タイレルシティの酒場で「ほれ薬を受け取る」依頼を引き受けたら、タバサ山に行こう。タバサの家は山の頂上にあり、中に入ると、タバサがほれ薬のほかに3種類の薬を渡してくれるぞ。しかしその直後、3人の盗賊との戦闘に突入する。この戦闘に勝利し、再びタバサに話しかければ、もうここは用済み。タイレルシティに戻って酒場のマスターに結果を報告しよう。


▲盗賊は攻撃力が高い。強力な攻撃魔法を使って、イッキに倒してしまおう！


◀山の中は似た地形が続くので、迷わないように注意！


▲リナとナーガの2人が強力な魔法を連続で使えば余裕で倒せるはずだ。

⑥別荘◉ほれ薬を別荘の主人に届けよう

▼このあと別荘の右上の扉から奥の部屋に入ると……。

酒場のマスターに結果を報告すると、新たに「薬を別荘の主人に届けてほしい」との依頼を受ける。森を抜けて別荘に行き、主人に薬を渡してあげよう。そのあと別荘の外に出るとイベントが発生し、それまで入れなかった別荘の奥の部屋に入れるようになる。その部屋に入るとボスのヴァンパイアと戦闘に突入！ 見事勝利して酒場のマスターに結果を報告すれば、報酬をもらえるぞ。

⑪死霊山内部◉スイッチを踏んで隠し扉を発見！

死霊山内部には1カ所だけ岩にふさがれている通路があるが、実はこの通路を通らないと目的の場所に行くことはできない。岩を破壊するためには、特殊アイテムの“つるはし”が必要となるぞ。つるはしは死霊山内部にある宝箱の中に入っているが、ここにはたくさんの宝箱があり、探すのが大変なのだ。とはいえ、どの宝箱にも便利なアイテムが入っているので、中身を全部回収していくのがベターだ。

▲上の画面写真の場所につるはしが入っている宝箱があるぞ。

▼岩を破壊して先に進んでいくと基地への入り口が見えてくる。

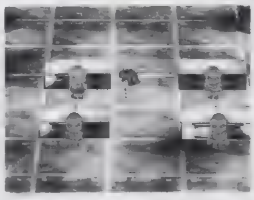
▲壁に隠れて見えない宝箱が多いので、こまめに視点を変えること。

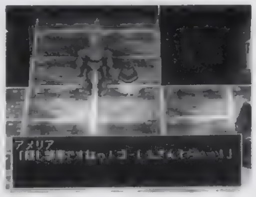
第3章「サイラーグ」ルート

⑧マレン湖の村
ゼルガディスの情報をもとにリナの行方を知っているという男と会うため、シグムーンシティへ。
▼
⑨死霊山
シグムーンシティで死霊山の情報を聞き出し山を登っていくと途中でガウリイと合流、仲間になる。
▼
⑩吊り橋
吊り橋の前でイベントが発生。イベント終了後に死霊山内部への入り口を発見し、中へと入る。
▼
⑪死霊山内部
“つるはし”で通路を塞ぐ岩を破壊して奥へ進み、基地へ続く入り口を通って内部へ。
▼
⑫死霊山基地1F～3F
クリスタルでゴーレムを起動させ、隠し扉から奥の部屋へ行くとイベントが発生。リナ救出後に第3章が終了。
▼
第3章終了

⑫死霊山基地1F～3F◉クリスタルの力でゴーレムが起動！

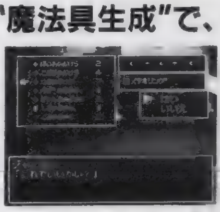
基地の1階にいるゴーレムは、2階のオレンジ色のゴブリンが持っているクリスタルを使えば起動させることが可能。ゴーレムを起動させたら3階へ行こう。そして、1カ所だけ色の違う部分の壁を調べると、ゴーレムが壁を破壊してリナが監禁されている部屋へと続く通路が現れるぞ。


◀ゴブリンの中に1体だけ色違いが……。クリスタルはこいつが持っている！


▲この通路の先にリナが……。急いで助けに行こう！

CHECK! “魔法具生成”で、魔力を秘めた強力な装備品を作ろう！

7種類の“封印石のかけら”を3つ自由に組み合わせることで、装備品を作り出す魔法具生成。これを使えば組み合わせしだいで超強力な装備品が手に入るぞ！ ここでは例として2パターンのオススメ装備品を紹介しているので、これを参考にいろいろと魔法具を生成してみよう。また、今回紹介しているほかにも、役立つ魔法具は数多く存在しているぞ。


▲アトラスシティの南に位置する建物で魔法具生成が行えるぞ。

ジュエルズアミエス生成法
氷のかけら ＋ 風のかけら ＋ 白のかけら
すべてのパラメータが大幅に上昇するアクセサリー。材料となる3種類の封印石のかけらも比較的手に入りやすいので量産するのに最適といえる。

セラフィム生成法
炎のかけら ＋ 風のかけら ＋ 精神のかけら
“ジュエルズアミエス”よりもさらに上昇率の高いアクセサリー。ただし、精神のかけらは希少なので、作るかどうかはプレイヤーしだいだ。

ポイントQ&A

Q：第3章でのルート選択によって、第4章以降の展開に影響が出ることがあるのでしょうか？
A：結論からいうと、影響はありません。細かいことをいうと、ルートの選択によって第4章のスタート地点が変わりますが、それもすぐに強制イベントになり、先の展開に進んでしまいます。ちなみに第4章のスタート地点は、「タイレル」ルートの場合はタイレル酒場、「サイラーグ」ルートの場合はシグムーン宿屋です。

ドキドキプリティリーグ
熱血乙女青春記

待望の残り10キャラクターの攻略チャートを一挙掲載！
これで目当てのあの子とのラブラブエンディングも間違いなしだ？

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

やはり、2ページに10人はキツキツだったようで……(汗)。読みづらくなってしまっている点は、ご了承ください。さて、これで恋愛イベントのほうはバッチリ……あとは最大のカベである育成部分です。前回の攻略で、「恋愛と野球は直接関係ない」とは書きましたが、実は2年目の夏で優勝出来ないと……！　(袋)

発売中 育成SLG	▶¥5,800（CD3枚組）　▶エクシング・エンタテイメント
	▶MC（1ブロック）

©XING 1998　キャラクターデザイン・作画監修／香川久

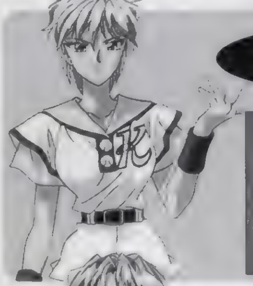
10キャラの攻略チャートを大公開

▲表は現れやすい場所を示している。また、表にない場所には出現しないぞ。

前回（Vol.85）の攻略を見て、「○○○の攻略は～!?」と叫んだ皆さん、お待たせしました。今回は、攻略可能な残り10人の恋愛イベントチャートを一挙に公開！　ワンポイント攻略をしていくぞ。このゲームにおける恋愛イベントの進行方法は、「とにかく会話を交わす」こと。基本的に、選択肢などはあまりないので、右に掲載した「女の子の出現場所早見表」を参考に会いまくろう。また、文中の会話×3などは、3回会話をすれば次のステップに進むという意味。

出現場所早見表

場所	キャラ	場所	キャラ
アパート前	中山、工藤	駅前	野々原、木村、滝沢、浅井、神田
公園	牧野、木村、滝沢、河合	街中	野々原、木村、林、牧野、滝沢、中山、河合
剣道場	須永、浅井	神社	須永、水無月、楠
プール前	河合、千堂	河原	水無月、楠
映画館	林、神田	遊園地前	河合、水無月
カラオケ	木村、神田	美術館前	野々原、中山
図書館前	牧野、工藤	ファミレス前	千堂



滝沢馨
野球に対する思いは野々原に勝るとも劣らない

攻略チャート：会話×6 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×4 ▶ イベント② ▶ 会話×6 ▶ イベント③ ※2 ▶ イベント④ ※3 ▶ 会話×2 ▶ 会話×6 ▶ 会話×4 ▶ デート×3 ▶ 会話×2 ※4 ▶ デート×3 ▶ デート×4 ※5 ▶ デート ▶ ラストイベント

※1：朝の部室で発生。このイベントで滝沢の意見を否定しないと、攻略不可ルートへ分岐する。※2：昼のグラウンドに行けば発生する。※3：イベント②の発生から2週間以内に、公園に行けば発生。行かなければ攻略不可ルートへ分岐。※4：直前のデートで「女なんて見ていない」と答えればOK。※5：2年目の7／20までに直前のデート（3パターン）をすべてこなせば発生。以後、7／20までループする。

中山玲子
完全無欠のお嬢様も実は恋愛には弱かった!?

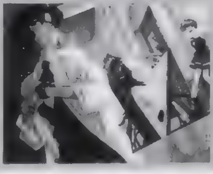
攻略チャート：会話×3 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×3 ▶ イベント② ※2 ▶ 会話×8 ▶ イベント③ ※3 ▶ 会話×8 ▶ イベント④ ※4 ▶ イベント⑤ ※5 ▶ 会話×6 ▶ イベント⑥ ▶ デート×5 ▶ デート×4 ※6 ▶ デート ▶ ラストイベント

※1：1年目の5／31までの間に夕方の校門に行けば発生。2回起こる。発生させなくてもクリア可能。※2：1年目の6／10～19の間に会うことが出来れば発生。3回起こる。※3：1年目の10／31までの間に夕方の街中で会えば発生。会えなければ攻略不可ルートへと分岐する。※4：同種のイベントが5回発生する。※5：同種のイベントが2回発生する。※6：2年目の7／20までの間に発生。デートのパターンは4種類あり、7／20が来るまではループする。

浅井真弓
気を抜くとすぐ攻略不可！野球部一の才女は強敵!?

攻略チャート：会話×5 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×6 ▶ イベント② ※2 ▶ 会話×5 ▶ イベント③ ※3 ▶ 会話×4 ▶ イベント④ ※4 ▶ 会話×4 ▶ イベント⑤ ▶ デート×6 ▶ デート×4 ※5 ▶ ラストイベント

※1：夕方の研究室で3回発生。※2：1年目の9／30までに須永のイベント②発生後、朝の剣道場で発生する。※3：1年目の12／1～29の間に、夕方のアパート前で2回発生。行かなければ、攻略不可。※4：2年目の3／1～5／31の間に公園で会えば発生。会えなければ攻略不可。※5：2年目の7／20までループ。

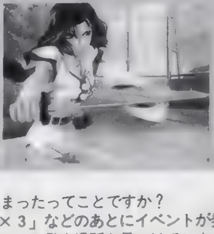


◀でも、浅井らしいイベントといえばコレだよね。

須永知美
剣一筋の"ござる"少女に実力を見せ付けてやろう

攻略チャート：会話×6 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×4 ▶ イベント② ※2 ▶ 会話×4 ▶ イベント③ ※3 ▶ 会話×5 ▶ イベント④ ※4 ▶ 会話×8 ▶ デート×3 ▶ デート×3 ▶ デート×4 ※5 ▶ デート ▶ ラストイベント

※1：昼の剣道場に行けば発生。3回起こる。※2、※4：前の会話終了後、1カ月以内に昼の剣道場に行けば発生。行かないと攻略不可ルートへ。※3：昼のグラウンドで発生。※5：2年目の7／20までの間、ループする。デートのパターンは4種類。



◀真剣な須永。これは、本当に野球の特訓なんだろうか……？

ポイントQ&A

Q：狙っている女の子が、どこにも現れなくなってしまったんですが？　もしかして、これは攻略不可能になってしまったってことですか？
A：詳しい状況はわかりませんが、それは恐らく「イベント発生待ち」の状態だと思います。チャートにある「会話×3」などのあとにイベントが発生する場合、そのイベントが起きるまでは（その子の）出現が止まってしまいます。イベントには期間限定のものも多いので、早くイベント発生場所を見つけてシナリオを進めましょう。

木村由佳

明るく元気な木村の意外な一面を知ろう！

攻略チャート

会話×7 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×6 ▶ イベント② ※2 ▶ 会話×8 ▶ イベント③ ※3 ▶ 会話×6 ▶ イベント④ ▶ 会話×4 ▶ デート×5 ▶ デート×5 ※4 ▶ デート ▶ ラストイベント

※1：1年目の5／31までに昼の公園に行けば発生。※2：1年目の6／1～8／31の間に昼の駅前に行けば発生。行かなければ攻略不可ルートへ。※3：1年目の9／1～11／30の間に夕方の公園で発生する。行かないと攻略不可ルートへ。※4：2年目の7／20までループ。

◀意外な一面を見せてくれる木村。新たな魅力を感じる人も少なくないはずだ。

河合弘子

大人になりたがりの河合の手を引いていってあげよう

攻略チャート

会話×5 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×6 ▶ イベント② ※2 ▶ イベント③ ▶ 会話×3 ※3 ▶ イベント④ ※4 ▶ 会話×7 ▶ イベント⑤ ※5 ▶ イベント⑥ ▶ イベント⑦ ※6 ▶ 会話×5 ▶ イベント⑧ ▶ デート×9 ▶ デート×4 ※7 ▶ 会話×5 ▶ ラストイベント

※1：1年目の5／31までの昼の街中で発生。※2：1年目の9／1～11／30までに昼の公園で会えば発生。※3：イベント③で「まだ知らなくてもいい」と答える。もう一方だと、攻略不可。※4：1年目の12／1～2年目の2／29の間に公園で発生。※5：夕方の部室で発生。※6：2年目の5／31までに夕方のアパート前に行けば発生。※7：2年目の7／20までループ。

林恭子

キミは林の男性恐怖症を直すことが出来るのか!?

攻略チャート

会話×6 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×4 ▶ イベント② ※2 ▶ 会話×6 ※3 ▶ イベント③ ▶ 会話×5 ※4 ▶ イベント④ ▶ 会話×5 ▶ デート×4 ▶ デート×2 ▶ デート×3 ▶ 会話×6 ※5 ▶ イベント⑤ ▶ ラストイベント

※1：1年目の5／31までに昼の街中で会うことが出来れば発生。会えなければ攻略不可ルートへ分岐する。※2：1年目の6／1～8／31までの間に夕方の公園で会うことが出来れば発生する。会えなければ攻略不可ルートへ分岐。※3：イベント②で「助ける」を選ぶこと。「助けない」と攻略不可ルートへ分岐する。※4：前の会話で「慣れてきたってことだろう」を選ぶ。もう一方を選ぶと攻略不可ルートへ。※5：2年目の7／20まで、ループする。会話のパターンは6種類。

工藤美奈子

工藤の真の姿を見るために優しく優しく接しよう

攻略チャート

会話×6 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×6 ▶ イベント② ▶ 会話×5 ※2 ▶ イベント③ ▶ 会話×4 ▶ イベント④ ▶ 会話×3 ▶ イベント⑤ ▶ 会話×3 ▶ イベント⑥ ▶ デート×4 ▶ デート×4 ※3 ▶ デート ※4 ▶ デート ▶ ラストイベント

※1：1年目の6／30までに夕方の神社に行けば2回発生する。行かなかった場合は攻略不可ルートへ分岐する。※2：イベント②での3択会話で「リハビリでもしてみるか？」を選択する。ほかの2つを選ぶと、攻略不可ルートへ分岐。※3：2年目の7／20までループする。デートのパターンは4種類。※4：前記のデートを4種類見たあとに、1回だけ特別デートが発生する。

千堂アリサ

異国でがんばるアリサに愛情を注いであげよう！

攻略チャート

会話×5 ▶ イベント① ※1 ▶ 会話×5 ▶ イベント② ※2 ▶ 会話×5 ▶ イベント③ ※3 ▶ 会話×6 ▶ イベント④ ※4 ▶ 会話×6 ▶ イベント⑤ ※5 ▶ 会話×5 ▶ 会話×6 ▶ イベント⑥ ▶ ラストイベント

※1：1年目の5／31までに昼のファミレスで発生。※2：1年目の8／31までに昼のプールで発生。行かないと攻略不可ルートへ。※3：1年目の11／30まで昼の教室で発生。行かなかった場合、攻略不可ルートへ。※4：2回発生。※5：7／20までループ。

◀露出度の高いイベントなら、やっぱり千堂の独壇場だ(笑)。

楠芹香

唯一の他校生！恋愛に学校の壁はない

攻略チャート

会話×6 ▶ 会話×2 ※1 ▶ イベント① ※2 ▶ 会話×4 ▶ イベント② ※3 ▶ 会話×8 ▶ 会話×7 ※4 ▶ イベント③ ※5 ▶ デート×3 ▶ デート×3 ※6 ▶ イベント④ ▶ イベント⑤ ▶ 会話×3 ※7 ▶ ラストイベント

※1：1年目の5／6以降に夕方の河原で発生する。※2：イベント①で「楠にアドバイスをすれ」ばOK。「しない」と攻略不可ルートへ進む。※3：1年目の8／20までに会えれば発生する。会えないと攻略不可ルートへ進む。アドバイスを続けなかった場合も、攻略不可ルートへ進む。※4：7回の会話の内、後半5回は夕方の河原で発生する。※5：2年目の3／29までに会えれば発生する。会えなければ攻略不可ルートへ進む。※6：2年目の4／1までループする。※7：2年目の7／20までループする。※6と※7のどちらも攻略に必須ではない。

ポイントQ&A

Q：オートだと、試合にぜんぜん勝てないんですが……やはり試合はマニュアルがいいんでしょうか？
A：はい、そうですね。マニュアルならば、細かい戦術も立てられます。例えば、秘打を持っている選手の前にバントなどでランナーを出し、そのあとは秘打で得点を確実に稼ぐ……というのも、マニュアルならではの戦い方。ただし、信頼度が低いと選手は言うことを聞いてくれないので、個別特訓などでキチンと上げておこう。

Blaze&Blade Busters

マルチプレイ型RPG『バスターズ』攻略第３弾！　今回は魔法に関する超お得な情報を一気に紹介していくので、しっかりチェックしてね。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「え～っと、あの魔法のコマンドは……」「メニュー画面でコマンドを確認するのが面倒だ」なんて困っているアナタ！　ぜひ、下で紹介している魔法コマンドリストを活用しましょう。すべての魔法をコマンド詠唱で使えれば戦力ＵＰ間違いなし！　友だちにも自慢できて一石二鳥（？）ですよ。（小岩）

発売中	▶¥4,800　▶T&Eソフト
A・RPG	▶MC（3ブロック）、MT、4P対戦可

©1998 T&E SOFT,Inc. マンガ／祥人

便利な魔法コマンドリスト&禁呪の取得場所を大公開!!

マルチプレイが魅力のＲＰＧ『バスターズ』。今回の攻略はちょっと趣向を変えて、魔法の詠唱コマンドや禁呪の取得場所などを紹介するぞ。これで、よりいっそう本作を楽しく遊べること間違いなし！

コマンド詠唱で戦闘を有利に展開!

魔法の発動にはボタンを押すだけの「自動詠唱」とコマンドを入力して発動させる「コマンド詠唱」の２種類があるのは知っているよね。でも、この２つを比べるとコマンド詠唱のほうが発動までの時間が圧倒的に短く、戦闘でかなり便利。ただ、各魔法のコマンドはメニュー画面を開いて、確認するのが手間がかかるうえに、ゲームが中断されるのでテンポが悪くなる。そこで、役立つのが下で掲載している魔法コマンドリストというわけ。これさえあれば、いつでもコマンドを確認できるぞ。ぜひ活用してね。

◀コマンド詠唱で味方のサポートはバッチリ！　素早く入力する練習もしておこう。

ウィザード&エルフ専用魔法

LV	名称	コマンド
1	ファイアーバレット	○△○
	スパークバレット	△□○
	ウォーターバレット	×△×
	ストーンバレット	□△□
	ストライキング	□×
2	ライトボール	[　△] △
	ダークウェイブ	[□×] □×
	スマッシュ	××△△
	マジックミサイル	△　×□
	エンチャントウェポン	□×△
3	ブレイズ	△　□□
	ライトニングボルト	△□　△□△
	ブリザード	×△×□□×
	ポイズンクラウド	□△□×△
	エクステンドスペル	□△　□×
4	マジックレイ	△○×□×　△○
	シャイニング	[○△] △○△□△×△
	ダークブレス	[□×] □×○△□○△
	ディスペルマジック	□○△×□○△
	ペトリファクション	□△×○○×△□
5	エクスプロージョン	○△○□□○△ [△　]
	サンダーボルト	△□○△□△○ [△　]
	フリーズビースト	×△×□□×□ [□×]
	アースジャベリン	□△□×△□○×
	デススペル	□×○△□×○△□○×△
	テレポート	△×　□ [□×] [△　] [□×△　]
6	カオスフレア	[□×] □×○△□○△□○×
	メテオスマッシュ	×△□×△○×□○×□○△
	フュージョン	[○△] △○△□△×△×△△ [△○]

プリースト専用魔法

LV	名称	コマンド
1	ターンアンデッド	×△△
	ヒーリング	△
	プロテクション	□　□
	レジスト	×　×
	ディテクトアライメント	□×
2	リフレッシュ	△　×□△
	ディテクトエネミー	×□
	アンチポイズン	△　××
	アンチパラライズ	△　□□
	アンチフィーブル	△　△△
	サニティー	△
3	リストア	△　△△
	バリアー	△□×　△□×
	レジストフィールド	×□△　×□△
	ストーンフレッシュ	□　×△□　×△
	レクイエム	×△△△　×□
4	ホーリーワード	×△△ [□×] [△　]
	リムーブカース	△　△ [△　] □　△×
	リムーブサイレンス	△　×□ [×□] □　△×
5	リジェネレイション	△　△△　△
	リザレクション	△　□ [△　] [□×]
	エナジーリカバー	□×△　□×△　□×△
6	リインカーネーション	△　×□ [△　] [×□] [△　] [×□] [×□]
	コールエンジェル	△　□△　×□△×□△

フェアリー専用魔法

LV	名称	コマンド
1	スリープ	□□
	スロー	□　××
	ヘイスト	□　△△
2	エンチャントファイアー	×△　×△
	エンチャントアース	×△□×△
	エンチャントウィンド	×△△×△
	エンチャントウォーター	×△××△
3	チャーム	□□△　×□
	サイレンス	××□△　×
4	シールド	×　△△　×
	マジックシェル	△□××□△
5	レビテート	□　××△△△△
	ヘビースロー	□　××□△　×
	クイック	□　△△□△　×
	インビニシブル	×△×△×□△×　△
	アンチサークル	□△　×□△　×□
6	サモンファイアー	[□×] [　△]
	サモンアース	[□×] [　△] □□□□□□□
	サモンウィンド	[□×] [　△] △△△△△△△
	サモンウォーター	[□×] [　△] ×××××××

コマンドの見方　表中の詠唱コマンドで、□で囲んであるものはボタン同時押しとなります。なお、エルフはレベル４までの魔法しか使うことができないので、注意しよう！

究極の魔法"禁呪"取得場所リスト

カオスフレア【ウィザード】

「黒竜の島」のボス部屋の奥に細い通路があり、その先にある部屋の壁に禁呪が記された石盤が埋め込まれている。ただし、このシナリオのボスを倒していることが必須条件となるので、注意しよう。必要INT240以上

メテオスマッシュ【ウィザード】

この禁呪が記された石盤があるのは、「浮遊島」。それも、ボスのダークウィザードの部屋だ。１本の支柱の裏に隠れるように記されているので、ダークウィザードを倒してからよく探して手に入れよう。必要INT220以上

フュージョン【ウィザード】

この禁呪が記された石盤があるのは、「アングラの迷宮」。しかし、このダンジョンはマップの構造がランダムなので、石盤がある場所に行けるかどうかはキミの運しだい。根気よく探そう！必要INT210以上

リインカーネーション【プリースト】

この禁呪は「アングラの迷宮」で手に入れることができる。ウィザードの禁呪、フュージョンと同じように部屋の壁に設置されているので、訪れた部屋をくまなく見回して見逃さないようにしよう。必要INT190以上

コールエンジェル【プリースト】

「おじいさんの古時計」のシナリオを始めて、酒場にいる凄腕ファイターに話しかけよう。すると、彼は手に持った石盤を見せてくれるぞ。これをプリーストが読めばこの禁呪を取得することができるのだ。必要INT210以上

サモンエレメンタル【フェアリー】

「汚された祭壇」の教会の第２階層の地下道。宝箱が置かれている場所の近くの壁に石盤が埋め込まれている。階層全体が暗く、意外と見逃しがちなので細心の注意を払って探すことが大切だ。必要INT160以上

ポイントQ&A

Q：前作にあった〝ラブラブイベント〟のような特別なイベントが今作にも存在するでしょうか？　もし、あるのなら詳しく教えてください。

A：もちろんあります。そのうちの１つとして「おじいさんの古時計」に２人プレイの専用のラブラブイベントがありますよ。ユーシア雪原で男女それぞれのキャラが近づくとイベントが起こります。このほかにも、特定の条件を満たすことで発生する特別なイベントがたくさん用意されているので、探してみるといいでしょう。

ポイントQ&A

Q：「バスターズ」には隠し称号が存在しているそうですが、なかなか見つかりません、ぜひ、隠し称号を取得できる場所を教えてください。

A：隠し称号は「さまよえる幽霊船」、「アングラの迷宮」、「浮遊島」、「おじいさんの古時計」以上４つのシナリオで取得できます。ただし、称号を取得するには特定の場所で特定の条件を満たす必要があります。その条件もかなり特殊なものばかりなので、いろいろなことを試してみるといいでしょう。

ひみつ戦隊メタモルV
デラックス

「メタモルV」のリーダーとなって悪の宇宙人と戦うAVG。
今回は物語前半で戦闘を有利にする「超必殺技」を手に入れる方法を紹介!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

分岐や感情の選択によって展開が大きく変わるこのゲーム。超必殺技を手に入れるのもいいが、それだけに固執するのはちょっと悲しい。「超必殺技がすべて手に入るルート」=「最良のルート」ではないのだ。魅力的なお話が楽しめるルートはたくさんあるので、デラックスになった「メタモルV」を味わおう。　(ひみつのゴー)

発売中 AVG	▶¥6,800(CD2枚組)　▶毎日コミュニケーションズ/フェイクラフト
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

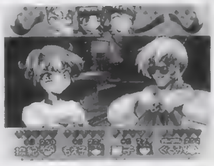
©1998 毎日コミュニケーションズ/フェイクラフト

PS版で追加された「特別編」を含むストーリー前半部を大攻略!!

キャラの攻撃力やエンディングに大きく関わってくる信頼値。この信頼値は、戦闘シーンで敵を倒すまでのターン数が短ければ短いほど、戦闘後の仲間にプラスされる量がグンと上がるので、超必殺技を使って速攻で勝負をつけるのが得策。その超必殺技は、物語の途中で手に入るキーワード2つを組み合わせて作るが、物語の進め方によっては超必殺技の素となる〝重要なキーワード〟が入手できないのだ。そこで今回は、超必殺技を作るために必要な〝重要なキーワード〟を取得できるシーンを図で紹介するとともに、キーワードの正しい組み合わせを完全攻略するぞ。なお、各話の説明文内における①や②などの番号は、右の表内のキーワードの番号に対応している。

ALIS以外で信頼値を上げる方法

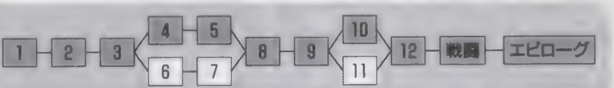
キャラとの会話に対して、LRボタンを押すことで、肯定、否定を選択できる。会話に合った行動をとった場合、仲間の信頼値にボーナスポイントが追加されるぞ。なお、Lボタン=肯定、Rボタン=否定に対応している。



◀間違っても信頼値が下がることはないので、いろいろ試してみよう。

第1話 フローチャート
赤い成長!
新条咲慧は最後のレッド

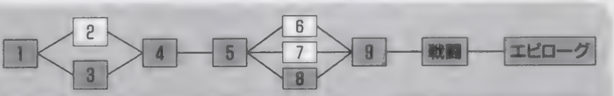
咲慧が初めてメタモルレッドになるまでを描いた第1話。シーン1で④が、シーン2で②が手に入る。シーン3での分岐、校内を案内してくれる人はもえ子を選ぼう。くるみと出会うシーン4では、ALISで弱気を選択することによって、③が手に入る。その後、下校時にダンディ男爵が襲ってくるシーン9で⑥を入手。もえ子と麗子、どちらと逃げるかの分岐では麗子を選択しよう。その後、シーン10のALISで強気を選択すれば⑤を入手できる。いよいよクライマックスのシーン12で最後の①を手に入れ、超必殺技の準備は完了だ。



キーワード			キーワード			超必殺技
①	正確に	+	④	貫く	=	エンジェルソード唐竹割り
②	目から	+	⑤	悪魔の光	=	デビルズアイ
③	ハイヒールで	+	⑥	壊す	=	ハイヒールキック

第2話 フローチャート
青い閃光!
メタモルブルー登場

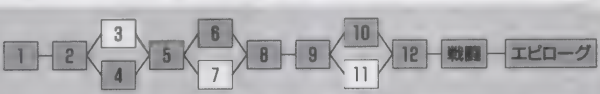
メタモルブルー、捺紀の復帰を図る第2話。大紋寺長官の話を聞くシーン1で⑥が手に入る。一緒に下校する人を選ぶ分岐では麗子を選択しよう。シーン3では2回ALISがあるが、1回目、ダンディ男爵と戦う前のALISで冷静を選べば、①を入手できる。全員で捺紀を説得するシーン4の場面では、ALISで冷静を選択し④を手に入れよう。再びダンディ男爵が襲ってくるシーン5で⑤を入手。誰と捺紀を説得に行くかの分岐はくるみを選び、説得するシーン8でのALISで弱気を選択して②を入手。全員そろったシーン9で最後の③が手に入るぞ。



キーワード			キーワード			超必殺技
①	水に弱い	+	④	剣の技術	=	ウオータースラッシュ
②	サーベルガンで	+	⑤	とどめ	=	ブルーソニック
③	強化した目	+	⑥	悪魔の力	=	デビルズワールド

第3話 フローチャート
紫の衝撃!
パープルのピンチ

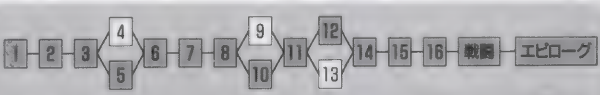
くるみともえ子が、仲直りしていく第3話。教室で騒動が起こるシーン1で④が手に入る。シーン2での、誰と一緒にパトロールするかの分岐では捺紀を選択しよう。町へ見回りにいくシーン4では②が入手できる。全員で相談した後のシーン5の分岐、誰と帰るかはもえ子を選択。下校中のシーン6のALISで弱気を選んで⑤を手に入れよう。その後、くるみが行方不明になりTV局に捜索にいく、シーン9の分岐では麗子を選び③を入手。もえ子を呼びに行くシーン10のALISでは弱気を選択して⑥を入手し、最後にシーン12で①を手に入れる。



キーワード			キーワード			超必殺技
①	天使の	+	④	羽	=	エンジェルウイング
②	半分の	+	⑤	月の力	=	ハーフムーン
③	医学的に	+	⑥	突き刺す	=	メディカルナイフ

特別編 フローチャート
銀色の記憶!
長官の過去

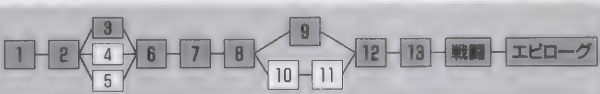
大紋寺長官の過去が明かされる特別編。長官に呼び出されるシーン1で④を入手。シーン2で、伊豆に到着しシャロンが登場した後、⑥が手に入る。シーン3でUFO事件の聞き込みに行く分岐では麗子を選択しよう。その後、シーン5で②を入手。どのグループと調査に行くかのシーン8の分岐では、捺紀を選択。シーン10の目撃者との会話のALISで強気を選択すると③が手に入る。シーン11の分岐では捺紀を選択しよう。シーン12のシャロンとの会話中のALISで強気を選択して⑤を入手。ガンマ星人との戦闘前のシーン16で、最後の①が入手できる。



キーワード			キーワード			超必殺技
①	Vの字	+	④	斬り	=	Vの字斬り
②	回転	+	⑤	突き	=	スクリュークラッシュ
③	虫歯の	+	⑥	治療	=	デンタルドリル

第4話 フローチャート
黒い友情!
謎の転校生

転校生エリカと麗子の友情のゆくえを追う第4話。エリカと話すシーン1で③を入手。エリカをメタモルVに勧誘しにいくシーン2の分岐では、くるみを選択しよう。勧誘するシーン3のALISは、強気を選び①を手に入れよう。その後、麗子と帰るシーン6のALISで冷静を選択して②を入手する。シーン7で突然態度の変わった麗子に対してのALISでは、冷静を選び④を入手。シーン8での分岐では、捺紀を選ぼう。シーン9の麗子の家でのALISは冷静を選択して⑥が手に入る。正体を明かしたエリカを追い詰めるシーン13で⑥が手に入るぞ。



キーワード			キーワード			超必殺技
①	投げる	+	④	剣	=	ソードブーメラン
②	熱い	+	⑤	音	=	ヒートサイレン
③	角の生えた	+	⑥	悪魔	=	デビルズホーン

ポイントQ&A

Q:戦闘後、仲間に追加される信頼値の振り分けられ方が毎回違うのですが、なぜですか?

A:戦闘中に、どのキャラを使って敵を攻撃したかで、戦闘後の信頼値の振り分けが変化します。つまり、信頼値を上げたいキャラのみで敵を攻撃すれば、そのキャラの信頼値がグンと上るのだ。また、レッドのみで攻撃した場合は、各キャラに平均的に信頼値が振り分けられるぞ。

©TGL 1998
※ページ中のコマンドはすべてキャラが右向き時のものです。Pはパンチ、Kはキックを表します。また、マテリアルには〝レバー入れ技〟はありません。

アドヴァンストV.G.2

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

相変わらず、キツキツのスペースですいません（涙）。本当に書きたいことは、まだまだまだあるんですが、『A.V.G.2』の攻略は、今回で終了となります。でも、個人的に研究は続けますので、みなさんが見つけたスゴイ連続技や裏技などありましたらぜひぜひ編集部まで知らせてくださいね（笑）（袋）

『A.V.G.2』攻略総まとめは、対戦で役立つ小ネタ集！ これらの技を使いこなすことができれば、キミたちの戦いもワンランクアップするぞ！

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶テイジイエル
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

全14人、マニュアル未公開技＆ガードキャンセル技大公開！

このゲームでは、ボタンを押すだけの通常技とは違う、ボタンと✚キーの組み合わせで出せる〝レバー入れ技〟というものが存在する。マニュアルにも掲載されていないこれらの技は、キャラクターにより所有数も違うし、その特徴もさまざま。今回は、そんな〝レバー入れ技〟を一挙大公開！ また、各キャラのガードキャンセルで出せる技も一覧にしたので対戦時の参考にしてほしい。

CHECK!! 下を読む前に知っておきたい2つのコト

ガードキャンセル

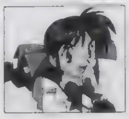
攻撃をガード中は、普通反撃できない。だが、右のコマンドを入力することで、技ゲージを1/2消費してガード状態をキャンセルして技を出すことができる。出せる技は、各キャラごとに決められている。一方的に攻められて、手も足も出ないときに積極的に使っていこう。

ガード直後に←↓＋ボタン

挑発について

セレクトボタンを押すと、各キャラ固有の挑発を出すことができる。基本的に攻撃力はなく、ただのスキになるが、一部のキャラの挑発には、攻撃判定があるものも存在するぞ。

御剣珠緒



✚←強P：近強Pと同じ技。ヒットすると相手はダウン。
✚↘強P：ダウン追い討ち可。
✚→強K：ヒップアタック。ダウン効果あり。
✚→→強P：ダイビングヘッドバット。ガードされるとスキ多し。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	強P
弱K	強K
強P	弱気吼弾
強K	弱蒼龍撃

武内優香

✚←強P：近強Pと同じ技。ヒットすると相手は浮く。
✚←強K：ひざ蹴り。ヒットすると相手は浮く。
斜めジャンプ✚↓強K：通常のジャンプKと違うグラフィックのキック。空中ガード不可。

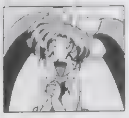
ボタン	ガードキャンセル技
弱P	強P
弱K	強K
強P	弱気吼弾
強K	弱蒼龍撃

レイミ・謝華

✚→強K：ソバット。足払いをスカして攻撃できるが、中段判定でもない。使用頻度は低め？
斜めジャンプ✚↓強P：エルボードロップ。通常のPとグラフィックが違い、空中ガードも不可。ただし、斜めジャンプでのみ出せる。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	強P
弱K	弱K
強P	弱ハリケーン・ローズ
強K	弱ローズ・スティンガー

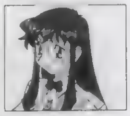
楠真奈美



✚→弱P・弱P：2発で1セット。2発目がヒットすれば、相手を浮かせることができる。
✚→強P：猫が引っかくようなモーションのパンチ。中段判定。
ねこちょっとらんぶ：投げたあとに、各特殊技で追い討ち可能。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	弱P
弱K	弱K
強P	弱ねころけっとぱんち
強K	弱ごろごろあたっく

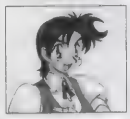
梁瀬かおり



✚→強P：ひざ蹴り。ヒットさせた相手を浮かすことができる。
✚→強K：出が遅いが、ここからつながるチェーンもあり。
✚←強K：カカト落とし。一見、中段っぽいが、実はしゃがみガード可能。ただし、スキは少ない。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	弱P
弱K	➡強P
強P	弱裂尖蹴
強K	弱燕剣斧

八島聡美



✚↘強P：相手を浮かせることができる。下から突き上げるようなパンチなので、対空性能も高め。
✚↘強K：スライディング。飛び道具の下を抜けることも可能。
挑発：発生は遅いが、手のひらから出す炎に攻撃判定あり。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	弱P
弱K	強K
強P	弱獄炎踵
強K	弱火焔斬

久保田潤

✚→強P：下から振り上げるパンチ。ヒットすると相手は浮く。出は遅いが対空としても使える。
ジャンプ✚↓強P：ボディプレス。攻撃判定、めくり判定ともに強い。久保田のジャンプ攻撃の要となる技。空中チェーンからも出せる。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	弱P
弱K	弱K
強P	弱アースシェイカー
強K	弱久保田スウェー

霧島恭子

✚←強P：通常の立ち強Pよりも当てやすいが、リーチは短め。
しゃがみ強P：レバー入れ技ではないが、相手を浮かせる効果があり、対空性能も高い。
挑発：攻撃判定はないが、一度は試しておこう。パターンも多いぞ。

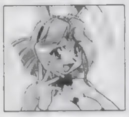
ボタン	ガードキャンセル技
弱P	強P
弱K	強K
強P	弱女郎花
強K	弱山茶花

増田千穂

✚↘弱K：相手を浮かせる効果アリ。出は遅め。対空にも使える。
✚↘強K：スライディング。
✚→強K：ひざ蹴り。ヒットすれば相手は浮かせられる。
大P小P同時押し：中段判定だが、距離が近いと反撃される。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	強P
弱K	➡強K
強P	弱紫閃剣
強K	弱飛燕撃

えりりん



✚→強K：一歩踏み出してのキック。リーチはあるが、出が遅くキャンセルもかからない。
✚→→強P：タックル。判定が強くキャンセルも可能。頼れる技だ。
挑発：突っ込みの手に攻撃判定アリ。喰らった相手はふっとぶ。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	強P
弱K	強K
強P	弱えりりんファイヤー
強K	弱えりりん通天閣落とし

新条サキ

✚→弱P：リーチは短いが、この技から始動するチェーンがある。
✚→強P：肘打ち。中段に見えるが、しゃがみガード可。通常の強Pよりも、若干出が早い。
✚→強K：続けて強Kを押せば、相手を浮かせる蹴りが出せる。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	➡弱P
弱K	強K
強P	弱煉
強K	弱剟

結城綾子

強P押しっぱなし：普通に押すと、上に突き上げるパンチ（浮かせ効果アリ）。そのままボタンを押しっぱなしにすると、その手を下へ振り下ろし、中段判定となる。イマイチ使い勝手は悪い。
しゃがみ弱K：ダウン追い討ち可。

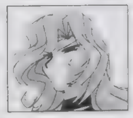
ボタン	ガードキャンセル技
弱P	しゃがみ弱K
弱K	しゃがみ強K
強P	弱マッハスピン
強K	弱レイブストーム

マテリアル

しゃがみ強P：ヒットした相手を浮かせることができる。対空にも使え、判定も強め。
しゃがみ強K：スキが少なく、しゃがみ強Kで転ばせた相手を、弱P（チェーンも可）などでダウンする前に拾うことができる。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	弱P
弱K	強K
強P	弱サンダースパーク
強K	弱サンダースピア

ミランダ・謝華



✚←強K：カカト落とし。出が非常に早く判定も強い。おまけに中段判定と、至れり尽くせりの技。
強K：見た目はレイミのハリケーン・ローズと似てるが、無敵時間はないので、対空に使うときはかなり早出しをしないとダメ。

ボタン	ガードキャンセル技
弱P	強P
弱K	強K
強P	弱デス・スティンガー
強K	弱ダークネス・スタブ

ポイントQ&A

Q：ストーリーモードのラストでCOMが使ってくる、技ゲージの減らないミランダは使うことはできないんですか？
A：実は確実に使う方法はないんです……キャラ選択時にスタートボタン（ランダム色設定）でミランダを選べば、1/6の確率で技ゲージを消費しないパーフェクトミランダ（編集部命名）を選ぶことができます。もっとも、それでなくともミランダはかなり強い（というかインチキ）だと思うんですが……。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!

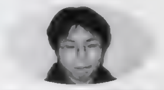
サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 木下博史くん (株)ミント

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 坂本節郎くん (株)セレン

サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 三浦裕大くん (株)圓

サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 H. Aさん (株)ネクスティック

サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 末岡靖彦くん (有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

電撃PS Vol.85特大プレゼント当選者 全393名様 大発表!!

たくさんのご応募ありがとうございました。当選者のみなさま、おめでとうございます。できるだけ誌面で発表していますが、一部ここに載せることができなかった方々には、発送をもって発表にかえさせていただきます。

グッズ

①『beat mania』PSソフト+専用コントローラ
田中まさとし（三重県）佐藤伍十鈴（北海道）大鳥光（埼玉県）桑村俊平（青森県）服島大介（福岡県）木伏俊博（新潟県）浦崎雄三（石川県）松原貴子（神奈川県）春山正双（東京都）萩山晴彦（岐阜県）千田浩次（宮城県）末澤元浩（岡山県）織茂史帆（群馬県）小池俊一（山形県）小倉卓朗（秋田県）高野靖之（福島県）山崎純（岩手県）山本めぐみ（大阪府）鹿取美香（京都府）長谷部直樹（山梨県）

②『1on1』オリジナルバスケットシューズ
泉規夫（鳥取県）

③『エンドセクター』オリジナルタロットカード
磯部夏代（三重県）渋江綾子（福岡県）松田由美子（埼玉県）辻村愛（大阪府）赤岡洋子（神奈川県）新田美佐恵（東京都）遠藤哲二（石川県）菅原晶（宮城県）山田旭（群馬県）牛島龍也（兵庫県）

④『お嬢様特急』オリジナルオレンジカード
駒田義典（神奈川県）梁田隆行（新潟県）坪井雅之（兵庫県）

⑤『ZERO GUNNER』ミュージックCD
花村まつ子（長野県）駒田妙子（京都府）江守浩二郎（埼玉県）酒井徹郎（兵庫県）柴田晶（栃木県）

⑥『NOëL~La neige~Special』シングルCD
熊田英剛（福島県）風間悠（埼玉県）本川裕也（岩手県）岩本稔（東京都）石川一樹（千葉県）

⑦『Echo Night』オリジナルサウンドトラック
髙橋正伸（東京都）館孝輔（三重県）原一茂（千葉県）牧原雅樹（岡山県）岡田誠吾（香川県）

⑧『XI[sái]』Tシャツ
佛淵賢司（愛知県）小野弘（茨城県）北原直尚（福岡県）寺田祐治（滋賀県）百合洋二（愛媛県）

⑨『バトルアスリーテス大運動会GTO』あかりTシャツ
中田悟（岐阜県）中川和哉（大阪府）中里和義（静岡県）

⑩『パラッパラッパー』パラッパくんキャンディ
髙橋まゆか（神奈川県）秋江舞（大阪府）

⑪『RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~』影山ヒロノブサイン色紙
宇都宮勝美（大分県）水木功（大阪府）

⑫『玉繭物語』サイン入りパンフレット
土居則雄（高知県）大谷秀隆（山梨県）松山佑輔（福島県）

⑬『精霊召喚~プリンセス・オブ・ダークネス~』声優サイン入り台本
笠原崇宏（静岡県）稲川貴一（大阪府）

⑭『蘭末ちゃんの大江戸すごろく慶応遊撃隊外伝』サイン入り台本
三戸亨（東京都）鷲見陽介（東京都）

⑮『カクテルハーモニー』コリンズグラス
島田昌宏（東京都）石田雅巳（埼玉県）

⑯『バトルアスリーテス大運動会GTO』あかり目覚まし
斎藤大作（香川県）

⑰『マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~』ぬいぐるみ
村形咲恵（神奈川県）古川美香（埼玉県）

⑱『DUKE NUKEM』フィギュア
鴫原吉史（宮城県）伊与田学（大阪府）久保俊春（群馬県）島田奈央（熊本県）今岡俊樹（東京都）井上光（埼玉県）今川靖（神奈川県）大井田健作（岡山県）堺洋介（山口県）

⑲『愛しあう事しかできない』コンパクトミラー
米倉淳也（兵庫県）井上剛（京都府）髙橋琴美（広島県）

⑳彩京イラストレーションズ「彩」
宇田川健（神奈川県）吉田英司（福島県）横田陽一（香川県）

㉑『Puchi Carat』CDケース
加藤秀一郎（新潟県）石井一也（東京都）

㉒『Wizard's Harmony R』リストウオッチ
仲松寛文（沖縄県）木村友美（茨城県）菅原妙子（宮城県）朝賀祐也（千葉県）村上俊（岩手県）神山高志（埼玉県）小島良一（東京都）相良尚美（群馬県）合田英治（埼玉県）一ノ瀬龍一（宮崎県）その他10名

㉓『Wizard's Harmony R』マグカップ
磯野憲英（群馬県）原田直樹（青森県）福島剛（東京都）上田裕樹（高知県）三木規雄（熊本県）

㉔『お嬢様特急』SDコミック「お嬢様電車」
国定尚夫（岐阜県）大前田久信（埼玉県）内海寿（東京都）

㉕『ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA』ガレージキット
大西剛（京都府）

㉖『悠久幻想曲 2nd Album』トレーディングカード5枚セットA
阿部大輔（宮城県）大徳翔太（東京都）有我薫（愛知県）山下和也（奈良県）立沢与人（埼玉県）

㉗『悠久幻想曲 2nd Album』トレーディングカード5枚セットB
池口亮二（千葉県）阿部綾佳（宮城県）菊地和之（神奈川県）菊地達也（岩手県）山口有美（東京都）

㉘『悠久幻想曲 2nd Album』オリジナルステッカー
河口勇真（秋田県）松原芳治（富山県）小倉敏貴（千葉県）鎌上明（埼玉県）古徳麻衣（茨城県）白石直輝（神奈川県）照井沙織（岩手県）鈴木智大（愛知県）野上真樹（富山県）菅沼秀彦（静岡県）大久保奈美（千葉県）内藤加代（静岡県）道上隆浩（滋賀県）河原梓（長野県）鈴木徳仁（山形県）朝日康（和歌山県）大塚直明（岐阜県）田代航太（秋田県）木村大輔（北海道）吉元一行（埼玉県）その他30名

㉙『御神楽少女探偵団』プレミアムピンズ
保坂奈苗（東京都）室川守（石川県）伊藤信之（千葉県）佐藤清治（東京都）堀尾総子（千葉県）増田滋（東京都）山本裕子（富山県）三村宇則（兵庫県）光田友和（愛知県）宇佐美洋（茨城県）河合勝利（愛知県）佐々木一成（千葉県）小林頼正（香川県）末永光（大阪府）岡本訓明（奈良県）佐藤愛（福岡県）宮尾克也（佐賀県）国木田光友（石川県）西田政博（沖縄県）松坂真澄（神奈川県）その他40名

㉚『悠久幻想曲 2nd Album』オリジナル図書カード
宮川勇太郎（静岡県）林田靖子（高知県）平井賢一（長崎県）

㉛『Echo Night』テレホンカード
八木澤昭利（茨城県）木村あい（三重県）岩佐亜由美（群馬県）児玉和歌子（秋田県）久保孝史（徳島県）

㉜『OPTION チューニングカーバトル』2枚組テレホンカード
池田貴之（東京都）関和行（茨城県）小林孝一（新潟県）斎藤一（群馬県）阪田雄一（岡山県）

㉝『ラングリッサー・シリーズ』うみにんレターセット
井上亜由美（兵庫県）平野由梨（埼玉県）竜崎達郎（熊本県）

㉞『ルパン三世カリオストロの城-再会-』テレホンカード
藤沢礼（長野県）岩淵貴弘（鹿児島県）

㉟『風の丘公園にて』ポスター
玉谷博一（神奈川県）揚重樹（三重県）若林裕之（埼玉県）納村甚治（富山県）青木毅（大阪府）神山大樹（埼玉県）蝦名秀章（青森県）桑名瞬（秋田県）下村健作（香川県）内田優（群馬県）

㊱『猫なカ・ン・ケ・イ』セルポスター
山本慎一郎（広島県）伊藤一真（三重県）本木英作（島根県）伊藤勝則（大阪府）清水ゆきな（福井県）栗根聡（東京都）古田久信（千葉県）井伊成政（山口県）松村崇（大阪府）岡村英紀（三重県）

㊲『みさきアグレッシヴ!』声優サイン入りポスター
藤原俊治（島根県）薮田宏（奈良県）山中朋之（兵庫県）東浦ゆか（和歌山県）小山新平（長野県）拓聖人（京都府）前田崇（長野県）郷田智（群馬県）

㊳『新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち』ポスター2枚組
飯田誠（北海道）斎藤孝幸（青森県）真中正樹（千葉県）

㊴『DEBUT21』ポスター
細谷岡（広島県）阪田修一（富山県）草小百合（滋賀県）稲村譲（東京都）大谷郁男（埼玉県）田尾好雄（千葉県）福井繁（長野県）井口要（宮城県）青木俊也（新潟県）野間真悟（東京都）

㊵『サイレントメビウス CASE:TITANIC』ポスター
村上雄一郎（埼玉県）洞田健司（岐阜県）時田亮（山形県）石元博之（広島県）新田肇（岡山県）

PSソフト

Ⓐ『スターオーシャン セカンドストーリー』
赤木貴（岡山県）清水敬雄（兵庫県）福井啓祐（三重県）峰平奈緒美（徳島県）瀬田大祐（北海道）矢野慶和（愛媛県）本田佳久（奈良県）宮本政博（山形県）中野渡さおり（東京都）高須唯（静岡県）

Ⓑ『The Legend of Heroes IV 朱い雫』
北田孝之（岩手県）酒井美希（埼玉県）志水崇道（福岡県）横田英知（広島県）桑島優子（山口県）

Ⓒ『Jaja馬カルテット』
岡島洋（埼玉県）石島裕太（滋賀県）塚田善弘（東京都）美鏡和洋（東京都）鹿島隆史（富山県）

Ⓓ『DEBUT 21』
武田和幸（千葉県）竹内暁義（新潟県）花田税徳（神奈川県）

Ⓔ『Wizard's Harmony R』
銭形美亜（福岡県）西嶋豪（島根県）島津今日子（埼玉県）

Ⓕ『キャロムショット2』
武井毅（山梨県）佐藤琴美（東京都）

Ⓖ『時空探偵DD2』
坂上貴志（青森県）伊葉和己（奈良県）永嶋邦光（福岡県）

Ⓗ『GUBBLE』
大河原英司（埼玉県）久保田宏（大阪府）桑原茂雄（千葉県）

Ⓘ『カクテル・ハーモニー』
三上陽子（三重県）村井邦一（鹿児島県）光江香澄（神奈川県）

Ⓙ『トランスポートタイクーン3D』
松平勉（静岡県）友田良雄（青森県）国分邦昭（大分県）

Ⓚ『倉庫番ベーシック2』
野村喬（愛知県）師岡英道（神奈川県）坂崎美百合（高知県）

Ⓛ『ザ・キング・オブ・ファイターズ　京』
目黒孝雄（秋田県）井上隆博（三重県）原島優（長崎県）

Ⓜ『怒首領蜂』
安藤邦明（愛知県）梅津良昭（福島県）松島智之（栃木県）

Ⓝ『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』
豊田幸子（石川県）篠原直美（茨城県）

Ⓞ『新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち』
山田美沙希（東京都）原村美乃（神奈川県）

Ⓟ『アドヴァンストV.G.2』+設定資料集
吉田春紀（群馬県）八木健吾（兵庫県）山内直敏（岩手県）持永裕二（佐賀県）木村雄吾（熊本県）

Ⓠルーカスフィルムタイトル5本セット
渡辺実（福井県）

Ⓡ『CARDINALSYN』
上田俊（東京都）安倍泰人（山口県）福井文男（岡山県）

Ⓢ『DX億万長者ゲームII』
安西隆子（神奈川県）平澤義昭（千葉県）長尾俊信（新潟県）

Ⓣ『ジオメトリーデュエル』
中田和義（静岡県）鈴木治郎（兵庫県）西岡祥子（広島県）

Ⓤ『プリンセスメーカーポケット大作戦』
浦島紀枝（埼玉県）竹本慎一（広島県）宮脇順子（大阪府）

Ⓥ『NOëL~La neige~Special』
飯村隆幸（群馬県）沢井裕司（三重県）丸山宏子（京都府）小森宗範（東京都）柳裕樹（埼玉県）

Ⓦ『BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE』
山田恵子（宮城県）大橋高雄（埼玉県）仙田真一（愛知県）嶋田徹也（和歌山県）平田賢治（香川県）

Ⓧ『本格将棋　将棋王』
来須唯奈（群馬県）長谷川正（奈良県）杉本春夫（熊本県）

Ⓨ『DRAGON SEEDS~最終進化形態~』
千田知弥（北海道）伊藤真人（宮城県）髙橋勇太郎（東京都）

Ⓩ『Blaze&Blade Busters』+メモリーカードケース
山崎みさき（山形県）川添千明（高知県）岡崎恵（佐賀県）

ウラワザデータベース

「FAXでも住所を書かなきゃいけないんですか?」って、採用されたときはどうするつもりだったのやら……。住所がわからないと商品が送れないでしょう(笑)。

Ver.8.8

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね! 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK!

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中!)

LV20 beat mania

★超ハードなナンバー

全国の『beat mania』ファン必見! 話題騒然の人気作の『2nd MIX』ディスクで見つかった上級者向けのウラワザを紹介しよう。方法は簡単、㋚を押しながら「エキスパート」を選ぶだけ。すると、「クラシック」の場合はファイナルステージの「RAVE」が「2nd mix」(「ノーマルモード」では「RAVE ??」となっている超難度の曲)に変わる。また「テクノ」の場合は3ステージの「Konamix」が「hard tekno」に変わっているのだ。どちらも素人お断りの難しさのため、腕に自信のある人だけ試してみよう。

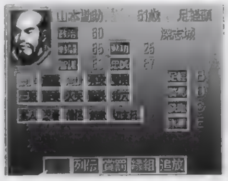
◀ファイナルステージに「RAVE 2nd MIX」!? 難しさもハンパじゃないぞ。

LV50 信長の野望 将星録

★楽してレベルアップ!

歴史SLGの大御所コーエーの『信長の野望 将星録』の、ちょっとうれしいウラワザを紹介しよう。このワザを試すには、まず城を2つ以上支配していること。最初に勲功を上げたい武将を輸送ユニットにする。次に、武将が所属していない自城にユニットを隣接させて「補給」→「城」を選択する。ここで数量設定画面に入ってコマンドをキャンセルすると、なぜか武将に勲功が1入ってしまう。あとは「補給」→キャンセルを繰り返すたびに勲功がどんどんと増えていって、次のターンには位が上がってしまうのだ。このワザを使えば、労せずして出世させられるが、ゲーム的には味気なくなってしまうかも……。

◀出世させたいユニットを選んだら、城の脇に移動させてコマンド入力。



▲あとは繰り返すだけで勲功が増やし放題なのだ。

編集部情報 デストレーガ

★『三國無双』のキャラが登場

派手な魔法と格闘が融合した新感覚の格闘ACT『デストレーガ』の隠しモードを紹介! なんと、「1Pモード」をクリアすると、「ストーリーモード」以外のモードで「三國無双」のキャラが使えてしまうのだ。条件や制限は特にないため、何度コンティニューしても構わないぞ。使い方は、キャラを選択するときにクリアしたことのあるキャラに合わせて㋜を押しながら決定するだけ。「チームバトル」のときは、L2を押しながら◎で決定すればいい。ただし、あくまでも、ポリゴンによるモデリングが変わるだけ。操作方法や使用魔法、音声などは元のキャラのままなのだ。これで「三國無双」キャラの武器が使えたらいうことなかったんだけどね。

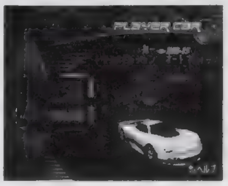
◀「三國志」の英雄たちが魔法を放つ!?

◀巨体を誇るラオンがあの関羽に!! 確かに貫禄はあるけれど、どこか違和感が……。

LV50 オーバードライビンⅢ

★便利な隠しネーム

迫力満点のRCG『オーバードライビンⅢ』に便利な隠しネームが見つかったぞ。「OPTIONS」の名前入力で以下に紹介する名前を入力してみよう。「SPOILT」:1度はクリアしなければ選べないはずの車種やコースや、隠しコースである「Empire City」が選べるようになるぞ。「SEEALL」:オプションの画面設定で、リプレイ専用のカメラ視点(TV中継のようなモノ)が選べてしまうのだ。ただし、リプレイ専用なので満足には走ることはできないけど、普通のプレイに飽きた人はチャレンジしてみよう。

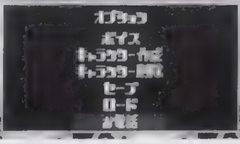


▶なかなか使えなかった隠し車種も、コマンド一発で使えてしまう。うるうる(喜)。

編集部情報 DX億万長者ゲームⅡ

★小ネタいろいろ

『DX億万長者ゲームⅡ』の小ネタを大公開! ゲームを立ち上げてTAKARAのロゴが表示されている間(リカちゃんのセリフが終わるまで)に✚上、左、下、右、◎と入力しよう。すると、「ミュージックモード」が始まるぞ。2つ目はリカちゃんの声でおなじみのあのモードが出現。まず、キャラクター作成時に名前:おでんわ、年齢:19歳、性別:男というキャラを作ること。次にエントリーで先ほど作ったキャラを読み込むと、オプション項目に「お電話」コマンドが追加されるのだ。電話の内容は、8686で留守番電話、1071と8139でリカちゃん電話、7588と3098、1732でムービーが見られるぞ。ただし、留守電とリカちゃん電話は本編の各モードをクリアしていないとつながらないぞ。

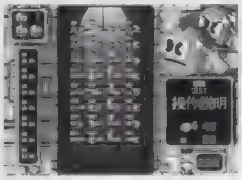


▶「もしもし、私リカちゃん」でおなじみの、あの有名なリカちゃん電話まで収録されていた!

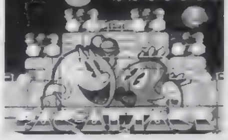
編集部情報 ナムコアンソロジー2

★小ネタいっぱい

『ナムコアンソロジー2』に収録されている「パックアタック」の小ネタを4つ紹介。①隠しレベル:アレンジモードのレベルセレクト画面で「VETERAN」にカーソルを合わせて✚右+◎を入力すると、「GODHAND」レベルを選べる。②エディットモード:アレンジモードを10回以上起動すると、「エディットモード」が出現する。③タイトルに巨大パックマン出現:アレンジモードを11回以上起動させて、なおかつ1Pプレイの回数が奇数のとき、いつもとは違うデモが見られる。④オリジナルフェアリー:③の条件を満たした状態でL1を押しながらゲームを始めるとフェアリーがオリジナル仕様になる。



▲どんなステージも思いのまま。全部で200面までエディット&セーブができるのだ。



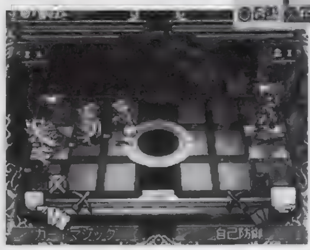
◀「パックマン」シリーズではおなじみ、モンスターへの逆襲デモ

LV50 エンドセクター

★激レアカード入手+α

有名漫画家やイラストレーターたちの作品がぎゅっと詰まったカードバトル『エンドセクター』に、入力するだけで激レアなカードが手に入るという名前が見つかったぞ。「NEW GAME」を選んだら、以下に紹介する名前を入力してみよう。「てんからのけいじ」:「福音」のカード。「ナガキヨノネムリ」:「悪夢」のカード。「ヒトリヨリフタリ」:「優しさに包まれて」のカード。「シャクネツノヘヤ」:「真夏の夜の夢」のカード。これらの名前は特殊なモノで、入力が終わって決定してももう1度入力を求められるため、プレイヤーの名前としては使えない。つまり、4つの名前をすべて入力してからスタートすると、4枚すべてを手に入れた状態で始められるのだ。さらに小ネタをもう1つ。戦闘中のスピードを「1」に設定すると、敵のデッキマスターがモンスターの場合は一切攻撃してこないぞ。腕に自信がない初心者でも、何もしない敵を相手にちまちまと経験値を稼ぐことができるのだ。

▲ファンにはたまらない末弥純氏の描き下ろしイラスト。効果もなにやら強力なモノらしいけど、最初のうちはマナ不足で使えないのだ。



◀もちろん、どうせ試すなら4つの名前すべてを入力。弱々しいデッキの中に、ひときわ輝く4枚のカード。持っているだけでも嬉しい。

今月の採用者:LV50(3名)/東京都 進藤くん、大阪府 藤本安治くん、北海道 宮本信人くん。LV20(1名)/埼玉県 日高陽祐くん。

だんじょん商店会 はじめて物語

AVG風の味付けのある一風変わったRPG『だんじょん商店会』。さまざまなイベントを通して次々にダンジョンを探険していき、アイテム集めや主人公を成長させていくのが魅力のゲームです。アナタも主人公の魔女となって、この探険を楽しんでみませんか？

まんが/岩瀬さとみ

©1998 藤浪智之／佐々木亮 ©1998 講談社／キノトローブ

なんでも売りましょ 売り飛ばせ伝説 その1

●ダンジョン探険のAVG風RPGなのです

このゲームは、街の人々との出会いや会話などのさまざまなイベントを楽しみながら、一方で、アイテム集めやキャラの成長のためのダンジョン探険も楽しめる。これまでにないジャンルのゲームになっています。

物語は、街にやってきた魔女の女の子（主人公）が、一軒の家を借りて「魔女の店」を開店するところから始まります。こう聞くと『マリーのアトリエ』などの〝お店経営系ＳＬＧ〟を想像しがちですが、この部分はあくまでオマケと考えたほうがいいでしょう。なぜなら街の住人はとってもワガママで、苦労して拾ってきたアイテムでも定価の半額でしか買ってくれないので、商売でお金をもうけることは不可能に近いからです。このパートはまさに「道楽」で、事実ダンジョンで敵を倒したほうがお金の貯まりも早いです。序盤はダンジョンで経験値とお金を稼ぎ、商店会本部に「会費」を払って商人レベルを上げていくのがいいでしょう。さて、町の商店会本部で町の建物のことや商売の仕組みを一通り聞いたらゲームスタート。商品の仕入れは商店会本部でもできますが、仕入れの基本はダンジョンに潜って自分で取ってくることにあります。そうすれば元手もタダだし、経験値も稼げるし、一石二鳥というわけです。

基本的なゲームの進行は「３枚の占いカードから１枚を選択」→「引いた占いカードに応じたシナリオが発生」→「町やダンジョンで情報を集めたり戦闘をし、ゲームを進める」→「シナリオのクリア」の繰り返しになります。何種類かあるシナリオをすべて終わらせるとゲームクリアとなりますが、ほかにも全部で256種類もあるアイテムをそろえるといった楽しみ方もできるので、かなり長く遊べるということもこのゲームの魅力の１つといえるでしょう。

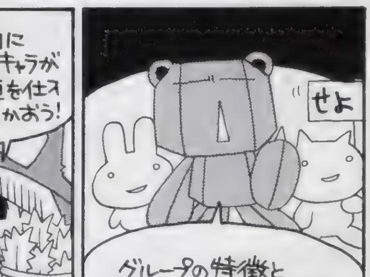
↑ダンジョンへは街で知り合う、個性豊かな冒険者グループと一緒に行くことができます。

なんでも売りましょ 売り飛ばせ伝説 その2

●ダンジョンには危険とアイテムがいっぱい!

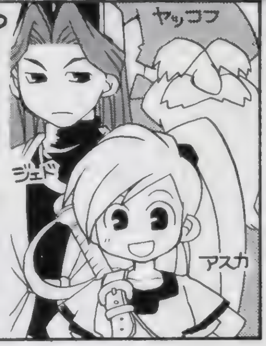
このゲームのメインといってもいいのがダンジョン探険。もちろん1人でも行くことができますが、やはり街で知り合った冒険者グループと一緒に行くことをオススメします。冒険者グループのお助けキャラたちもレベルアップし、主人公とともに強くなっていきます。また、装備している武器は主人公と違い、レベルに応じて自動的にパワーアップしていくので、わざわざ買い与える必要がないのもうれしいポイントの1つ。ただし、自分の店にお客として来たときに弱い武器を売りつけてしまうと、次に一緒に探険するとき、それを装備してきてしまうので注意しましょう。ダンジョン内では、マップのあちこちにある草や石像などを調べることでアイテムを発見できます（何もなかったり、モンスターと遭遇したりもします）。中身のアイテムはランダムで、しかも一緒に探険している冒険者グループによっても変化します。そのため、同じ冒険者グループとばかりひたすらダンジョンに行くよりも、いろいろなグループと行ったほうが、拾えるアイテムの種類も多くなるのでオススメです。また、戦闘では戦うだけでなく、モンスターと交渉してアイテムを交換したり売り買いすることもできます。このゲームでは、戦闘のバランスがややキツめ（敵が強い）なので、いざというときは交渉で切り抜けるというのも、ダンジョンを探険するうえで必要な手段になります。

最初のうちは「薬草」を商店会本部で買えるだけ買って、体力を回復しながら進むことをオススメします。ある程度レベルが上がったら、5階にある宿屋を利用して経験値を稼ぐといいでしょう。また、それぞれの階についている名前（1階は"始まりの部屋"など）は、シナリオを進めるときに必要となってくるので覚えておくといいでしょう。



主人公の女の子は、魔法は使えないがMPを消費して攻撃アイテムを使うことができるぞ。

勇者グループ



【パーティを組める条件】

オープニングシナリオの途中でお城へ行けば、自動的に出会いイベントが発生する。サブシナリオが未発生のときも、お城へ行けば会うことができる。

【グループの特徴】

戦闘能力の高い勇者、回復魔法を持つ僧侶、強力な攻撃魔法が使える魔法使いなど、全グループ中でもっともバランスの取れたパーティといえる。全体的にＨＰが低いのでレベルが低いうちは、苦戦しがちだが、レベルさえ上げればかなり使える。

魔王グループ

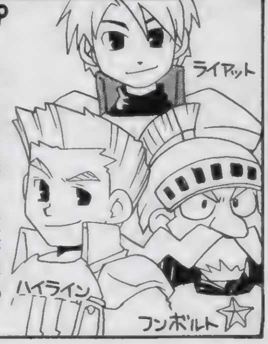
【パーティを組める条件】

主人公の冒険者レベルが４以上の状態で、夜の広場へ行けば会うことができる。ただし、出現する確率はかなり低い。いわゆる隠しキャラ的存在のグループだ。

【グループの特徴】

アイオンの能力の高さは、全グループ中ピカイチ。力のディス、魔法のラヴァというようにパーティメンバーのバランスもよい。回復魔法を持っていないのが難点だが、毒系の攻撃もしくはアイテムで、体力を回復できるので安心してダンジョンの奥へ連れて行ける。

騎士団グループ



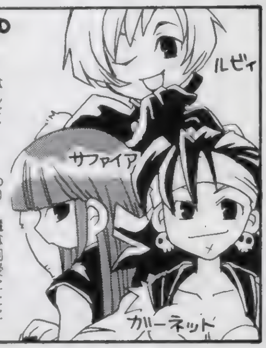
【パーティを組める条件】

「水晶玉」のシナリオが発生しているときに酒場に行けば会うことができる。また、シナリオが発生していないときは、主人公のレベルが４以上のときに酒場に行くと出会いイベントが発生する。

【グループの特徴】

まず一番初めに出会うであろうパーティ。体力と攻撃力が高いので、攻撃面で考えると文句なしのNO.１。ただし、魔法を使うことができないので、体力回復の手段がアイテムに限られてしまう点が難点だ。

女盗賊グループ



【パーティを組める条件】

イベントが発生していないときに、主人公がレベル３以上の状態で盗賊ギルドに入ればいつでも出会いイベントが発生。

【グループの特徴】

攻撃力、体力ともに低めだが、それを補ってあまりあるほどの素早さを持つ。また、サファイアが回復魔法を使えるので、戦闘になっても安心して戦える。回避能力は高いが、攻撃を受けてしまったときが非常にキツイので、冒険に出るときは回復アイテムを多めに持つようにしよう。

獣人グループ

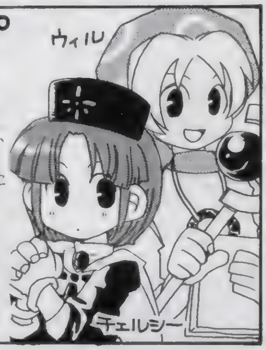
【パーティを組める条件】

「大鍋」のシナリオ中だと、自動的に出会いイベントが発生する。また、主人公のレベルが４以上なら、シナリオが発生していない状態で広場に行けば会うことができる。

【グループの特徴】

能力的にバラツキが多く、パーティとしてはイマイチ精彩にかけるグループ。回復役となるグレイホーンと盗賊役のガルの２人は使えるが、全体的に能力の低いチャチャの存在が重い。戦士系がいないということで、決定打に欠けてしまう。

魔法使いグループ



【パーティを組める条件】

シナリオが発生していないときに、冒険者レベルが４以上の状態で教会に行くと出会いイベントが発生し、以後パーティを組むことができるようになる。もしくは、「媚薬」のシナリオ中にも自動的に出会いイベントが発生する。

【グループの特徴】

全グループ中、唯一２人なので戦力的にはやや不満が残る。僧侶と魔法使いなので、総合的にはバランスが取れているが、戦士系がいないのはツライ。大器晩成型のグループ。

伯爵グループ

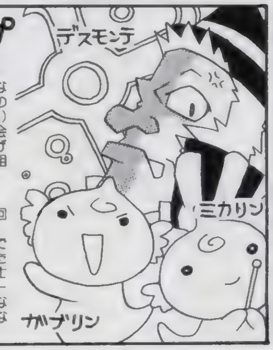
【パーティを組める条件】

シナリオが発生していないときに、時間帯が夜の状態で広場に行くと70%の確率で出会いイベントが発生し、以後パーティを組むことができる。

【グループの特徴】

状態変化やＨＰ吸収など特殊な攻撃魔法が豊富。しかしなんといっても回復魔法を覚えないのがキツイ。一応３人ともモンスターなので、酸などの特殊攻撃を喰らうとＨＰが回復する。ダンジョンに行くなら、薬草などの回復アイテムを多めに持っていくこと。

Vハントグループ



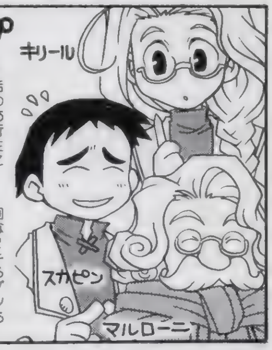
【パーティを組める条件】

シナリオが発生していないときに、伯爵グループの「お得意さま度」（友好度）がある程度高い状態で教会に行くと出会いイベントが発生し、以後パーティを組むことができる。

【グループの特徴】

攻撃魔法は少ないが、回復系魔法が充実している。そのため粘り強い戦いができるのが強み。また、見た目によらずガブリンは戦士系のキャラなので、グループ全体のバランスはなかなかいい。見た目を気にしないならオススメ（笑）。

研究家グループ



【パーティを組める条件】

ゲームスタート後、商店会本部のガメッツに「町の場所について」を聞いたあと、ダンジョン研究所へ行くと出会いイベントが発生し、以後パーティを組むことができる。

【グループの特徴】

キリールは攻撃魔法、回復魔法ともに使える便利なキャラ。しかし、残りの２人はどちらも中途半端なキャラなので、全体的に見るとやや扱いづらいグループといえよう。特にスカピンは序盤ではほとんど使いものにならない（涙）。

ドラゴングループ

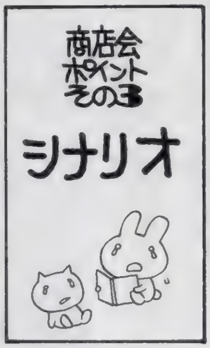
【パーティを組める条件】

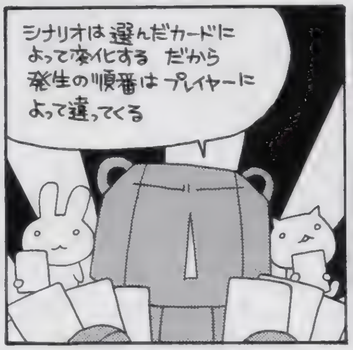
事前に街のドラゴン特急駅でナユタ、ダンジョン15階と16階の間にあるドラゴン駅でハルカと出会っていること。それらを満たしたうえで、シナリオが発生していないときに「ドラゴンのタマゴ」（※）を持って主人公の店の裏庭に行くと出会いイベントが発生する。

※「ドラゴンのタマゴ」は、ダンジョンの20階以降に出現するリザードマン、サラマンダー、ドラゴンのどれかを倒したときに低い確率で入手できる（また特殊技の「盗む」を成功させる）。

【グループの特徴】

条件が厳しいだけあって、グループ全体のバランス、能力は申し分ない。特にドラゴンのクオンは、低いレベルで強力な全体攻撃を覚えるので、かなり使える。しかし、このグループが仲間になる頃には、ほかのグループも育っているので無理に仲間にする必要はないかも……。





なんでも売りましょ 売り飛ばせ伝説 その3

●"魔女の大鍋"に隠された謎

シナリオを普通に進めていけばエンディングを迎えることができますが、このゲームにはスペシャルエンディングなるものも用意されています。これに到達するための条件は、"魔女の大鍋"をいっぱいに満たすこと。つまり、ゲームに登場する256種類のアイテムをすべて入手すればいいのです。何度もダンジョンに挑戦して、アイテムゲット100%を目指しましょう。

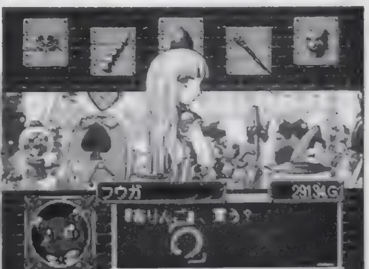
●"魔女の占いカード"のすべてを紹介

シナリオを進めるために欠かせない"魔女の占いカード"。このカードは全部で９種類あり、ゲーム開始時の「水晶玉」のカードとラストシナリオとなる「最後のカード」は固定となっています。残りの７種類のカードはランダムで登場し、「クモの巣」、「ほうき」、「猫」、「大鍋」、「ヒキガエル」、「媚薬」、「硫黄」、となっています。なお、カードが引けるのはシナリオをクリアして"寝る"を選んだときだけ。つまり"寝る"さえ選ばなければシナリオは始まらないのです。これを利用して、カードを引く（シナリオに進む）前にアイテム集めやレベルＵＰに励んでみてもいいでしょう。

●目玉商品は時間帯によって変えよう

時間帯によって変化するお店に訪れる客層。ここでは、時間帯によって変わる客層と、売れ筋商品を簡単に説明していきましょう。

【朝から昼】客層は戦士や騎士などがメイン。武器や防具などを置いておくとよい。【昼から夕方】女性客の姿が見え始めます。衣服や装飾品、レアアイテムなどを置くといいでしょう。また、食べ物や食器類など主婦層にウケがよさそうなモノも。【夕方から夜】盗賊や魔物系の住民が訪れやすい。宝石類や毒リンゴなどの妖しいアイテムが売れ筋となります。これらを参考に、商品の置き方を研究してください。



↑お店でアイテムを買うことも、仲間との親密度を上げるチャンス。機会があれば試してみよう。

だんじょん商店会はじめて物語

●勇者グループ	薬草系 武器 防具
●魔王グループ	魔法の武器 戦闘補助アイテム（消費型） 闇系アイテム
●騎士団グループ	その他装備（盾）、重武器（ライアットは「甘いもの」も好みます）
●女盗賊グループ	その他装備（道具）、その他装備（女性用）、衣装
●獣人グループ	軽武器 素材（「鉄のカタマリ」など材料となるアイテム） ゴミ 食べ物
●魔法使いグループ	薬草 軽防具 書物 魔法の道具
●伯爵グループ	闇系アイテム、日用品（非消費型）
●Vハントグループ	光系アイテム、薬草
●研究家グループ	戦闘補助アイテム（消費型）、レアアイテム（消費型）
●ドラゴングループ	その他装備（女性用）、軽武器

なんでも売りましょ 売り飛ばせ伝説 その4

●着眼点はバッチリ。でも……

最後に、プレイするときのポイントを少し紹介。まず、いろいろな場所に行って人と話をすること。このゲームは、人との会話に出てきた場所にしか行くことができません。ヘタに地名を聞き逃してしまうと、シナリオ中に行けない場所が出てしまう場合もあります。最初はいろんな人と会話をしましょう。また、ダンジョン内にいるモンスターはかなり手強いので、しっかりレベルを上げるようにしましょう。この2点に注意すれば、ムリなく探険が楽しめるハズです。

このゲームは、カードでシナリオが変化したり、お客との交渉でアイテムを売っていくなどといったAVG風の目新しい点が多数存在します。自分がお店の店主となりお客のニーズに応えていくというシステムを採用しているおかげで、単なるお使いゲームになっていないところが実際にプレイしてみるとイイ感じです。

ただし、問題点もいくつか……。まず、お店を経営するといったSLG的な部分があまりにも弱いということ。先述したように、商品でもうけることは不可能に近いし、商人レベルを上げたり、モンスターを倒していってもお店が成長するわけではないので、イマイチ達成感がありません。オマケと割り切ってしまえばいいのですが……。また、仲間パーティにもよりますが、モンスターがやたらに強く、レベルが低いとかなりキツイ部分もあります。しかし、すべてのアイテムを集めることで見られるエンディングがあったり、お客やモンスターと交渉しているときのセリフがおもしろかったりと、見るべきところは盛りだくさんです。上で挙げた問題点を差し引いても、十分遊べる内容になっていることは事実。キャラと世界観が気に入ったらぜひプレイしてみてください。「おしい」システム部分を改善した続編につい期待しちゃうはずです。

↑お店の内装を変えることまでが可能なだけに、次回作では見た目以上の変化が欲しいところ。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール ハムスター好きのグラフィッカー、ドットマシーン、またはマウス使いのインド人、はたまたマンガ家、詩人さん。そして、たまには星の戦士になる先生にお手紙を！

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

今回はゲームショウ後ということで、その関係のネタが充実！　なんて、世相に詳しくなれるコーナーなんでしょうか！　自画自賛。

★家族の肖像：嫁入り前の娘になんてことを

十余年前、ＦＣが大ブレイクしていた頃のお話です。ちまたにあふれる「ゲーム中毒さん」を横目に「ああはなるまい」とマジメぶっていた私でしたが、ある日のこと、中古で３千円のＦＣ様が「キミはウソをついているね」とおっしゃったのです。私は「昨日までのボクにサヨナラ」をし、おこづかいをはたいてＦＣ様をゲットいたしました。以来、私もゲーム中毒さん。毎日がとても充実しています。意志弱すぎです。

さて、我が家にＦＣ様がいらしてからというもの、マイベスト「ゲーム友人」である姉と、毎日のように夜中までゲームに興じておりました。思い出深いソフトに、ハドソンの「スターソルジャー」というＳＴＧがありまして、たしかウラワザで「Ⅱコンのマイクで叫びながらⅠコンのボタンを押す」みたいなのがあったんですよ。んで、こういうワザは１人では難しいので姉の協力を得て行うわけなのですが、姉にはよく「Ⅱコンで叫ぶ」方をやらせていました。こんなウラワザができたのも、母が２人産んでくれたおかげです。ありがたいことです。

ソフトといえば、当時は「お子様＝貧乏」でしたから、中古や借り物で遊ぶことが多かったです。父が同僚さんからわざわざもらってきてくれたこともあったなあ……。ちなみに父のお気に入りは『グラディウス』。これは「父語」で「ピコピコ」と発音しますが、父にとってゲームソフトはすべて「ピコピコ」であり、パワーカプセルにいたっては「カニさん」です。カニさん!?

しかし、父がそんな調子だったこともあり、なにかと「ゲーム」が叩かれがちだった風潮にもかかわらず、私はますます重度のゲーム中毒さんとなっていったのです。また、とかく手持ちのソフトが少なかったこの頃に、１つのソフトを「テッテ的」にやり込む、という姿勢がつちかわれたのだとも思います。さらに、私が「ゲーム絵描きさん」になるキッカケとなったあるソフトに巡り会えたのも、すべてＦＣ様のおかげなのです。声を枯らしながらⅡコンに叫んでいた姉は、立派な高校教師になったのですが……。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 さて、今日はエッセイを書いて、明日はポケットステーションの研究に行かなくちゃいけません。ますますスケジュールごちゃごちゃ。ポケステのスケジューラがほしいなあ。

★やって来ました！ ポケットステーション

TGS'98秋でPDA（仮）の正式名称、ポケットステーションが発表され、同時に対応ソフトが30本以上（ちょっと多いんでビックリ）発表された。で、これを受けて、今回もポケットステーションのネタでいこう！　というか、前回のネタがしてやったりだったってことだね（いつもネタに困ってるんだと、最近書いたばっかりだが……)。

まあ、なんというか、正直いってヒネりのない名前だなあと思うのだが（略称は「ポケステ」でいいのだろうか？)、それはともかくとして、一番気になっていた価格が、メモリーカードにプラス¥1,000の¥3,000。となると、こいつはちょっとおもしろくなってきた。というのも、正直いって画面は小さいし、サイズも小さいので、高価なハードだとは思いにくい。理想は¥2,500、高くても¥3,000が限界でこれを越えたら、ちょっと普及は難しいだろうと思っていたのだが、その範囲の中だったので、これは十分に普及するチャンスがある「周辺機器」が1つ増えたわけだ。

さて、対応ソフトの中で概要がわかっている（30タイトル以上もあるワリにはさっぱりわからないのが多くて困るのだが）を見ていくと、このポケステがどんなふうに使われるのかが、ある程度予想できる。

まず『ポケットムームー』『ポケットダンジョン』などのミニゲーム集。ようはＰＳ本体からミニゲームをダウンロードして遊ぶ。ある意味、一番わかりやすい形態だ。画面はちょっとあれだが、『ポケットピカチュウ』のピカチュウを表示している部分程度の解像度はあるわけだから、それなりには遊べるのは間違いない。また、これらのソフト集にはハンパな数ではない（100本を越えるか？）ミニゲームが入るらしいので、コストパフォーマンスはかなり高くなるだろう。

それから実用ソフト（？）の「ポケ単・ポケ熟』。文字通り、英単語・熟語の勉強用ソフト。たぶん、発音を聞くこともできるだろうし（スピーカーは思ったより音質がいい。期待しすぎると困るが）、なにより小さいし安いので、使う気になれば意外と使えるものになる可能性は十分にある。

ただ、このあたりの作品では「ＰＳ本体との連携を前提に作ることができる」というポケステの最大の特徴を使っていないらしい。まあ、ＰＳはソフト（アプリケーション）の倉庫としての役割しかはたしていないわけだ。

では実際に連携しているソフトはあるのかというと、これがまた内容がよくわからないのが残念なのだが、ちょっとおもしろそうなのが『クラッシュ・バンディクー3』。これもミニゲームらしいのだが（なんともあいまいなのは発表が不確定なものでごカンベン)、上の例と比較すると、そのダウンロードできる内容が本編のゲームに連動しているらしい。つまり、隠しステージを見つけると新しいゲームがダウンロードできるようになったり、なんてふうに作られていると想像できる。このあたりになると、今までの携帯機ではちょっとありえない展開になってくる。

さて、あり得なかったといえば、今までの携帯機では標準じゃなかったものが赤外線通信（ＧＢなんかでサポートするパックもあったけど)、ということで、これを使っているのが『どこでもいっしょ』と『I.Q FINAL』。まず、わかりやすい『I.Q FINAL』の方はどうなっているかというとランキングデータの交換（というより聞いている限りでは強制編集）ができる。つまり学校の友だちや会社の同僚とデータを持ち寄れば、通信してお互いのランキングを混ぜて、ハイスコア争いをすることができるワケ。これなんかは人数が多くなると、ちょっとしたネットワークゲームのハイスコアボードを予想させてくれておもしろい。仮に『みんなのゴルフ2』なんて出たら、絶対に対応しそうな機能だし、時期的に難しいけれども『チョコボ〜2』も対応していれば、かなりうれしい機能なような気がする。

で、もう一方の『どこでもいっしょ』は携帯性を持っているということと、通信機能を使っているということの２つが特徴だ。簡単にいえばコンピュータの人工知能（といってもプログラムサイズを考えれば非常にシンプルなものだろうが）と、いつでも会話をして育てることができるようなものらしい。こいつのおもしろいところは『どこでもいっしょ』同士が通信をすることで（何を通信するのか、今いちピンとこないが)、ある種の「どこでもいっしょ」同士の会話が成立して、人間同士のコミュニケーションとは別に「『どこでもいっしょ』同士のうわさ話」が広がったりするという仕掛けが組み込まれそうだ。例えば「デンゲキは濃くて読み応えがある」と覚えた『どこでもいっしょ』と、「デンゲキはあったかくてオイシイ」と覚えた『どこでもいっしょ』が会話したら……？　これはちょっと興味深い。というか、今までのゲームにはなかった感覚が楽しめるだろう。

と、かけ足で発表されているポケステ対応ソフトを見てきたわけだが、これらのソフトで、まだ使われていない機能がある。

それが、一番簡単なのでは？　と予想された時計機能。これらのソフトの中で時計が使われそうなものといえば『どこでもいっしょ』が『たまごっち』のように寝起きするかなあ、というぐらい。

ポケステ独自の機能の中では一番簡単な機能といえなくもないので、別に使っていることを特別強調しなくてもいいという考え方もあるが……。アーケード系の格闘の移植なんかでよくある「時限式で出てくる隠しキャラ」をちょっとアレンジして、ポケステを使っていると３日経つと出てくるとか、もしくはプレイタイムが20時間を越えていて、なおかつポケステの時計で３日以上経ったら出てくるとか、そういったものはできるだけに、発表がないのはちょっと意外だ（このあたりはいずれ間違いなく出てくるだろうと思われるが)。

また、赤外線通信を使った、簡単なポケベルまがいなものとか、時計機能を使った、ちょっとしたスケジューラなんてソフトも考えられるわけなのだが、このあたりもいずれ近いうちに発表されるのではないだろうか（目覚まし時計のアレンジ程度の機能でも、十分役に立つと思う)。

いずれにしても、実際に触ってみた印象としては、スタンドアロンのマシンであるＰＳ本体と連携して動く、かなり限定されたものながら、ネットワーク機能を持つポケットステーションの組み合わせは、いろいろなことができておもしろそうなのは間違いないと感じたのが正直なところなのだ。

それと、このポケットステーション、実はまあ、自分でいうのもなんだが、セーブデータ倉庫をちょっと改造するだけで「ポケステ対応」にすることが可能だし、容量の小さなゲームが多いから、付録にも山ほど突っ込めるしと、実に付録ＣＤ－ＲＯＭと相性がいい。いや、電撃ＰＳ－Ｄの（決定事項ではないので、どうしても奥歯にものがはさまったようないい方になってしまうのだが)。これは、ちょっと僕も何かを作ってみたいかなあ、とも考えている。

いずれにしろ、12月23日のポケステ発売が、先々週以上に（笑）待ち遠しくなったことは、間違いない。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGはOK!　映画と秋と『デコトラ』はおまかせ(笑)。

★秋の夜長を過ごすのに最適なオススメ映画

今年もキンモクセイの香り立つ季節がやってきました。どこからともなく漂う甘い匂い。毎年楽しみにしている秋到来のお知らせです。

このところ昔懐かしい映画をビデオで見ることが多く、その中でも特に印象に残ったのが「ＢＡＧＤＡＤ ＣＡＦＥ」。'87年のこの映画は、劇場公開当時かなり話題になりました。荒涼とした砂漠の中のあるさびれかけたカフェでの日常を描いた、何てことのない内容の映画なんだけど、これが不思議な魅力があるのよね。ところどころ効果的に流れてくる「Calling you」の歌声。この不思議感はきっと、音楽と映画全体の色のトーンが絶妙なバランスをかもし出しているからなんだと思います。キーワードは「砂漠の大地」「熱気を帯びた空気」「壊れかけたコーヒーマシーン」「風の中を舞うブーメラン」……ぼぉーっと秋の夜長を過ごすには最適な映画です。ぜひ「完全版」で鑑賞を！

イラスト／よしきくりん

話はガラッと変わって。最近、世界中を賑わした話題に、アメリカ大リーグカージナルスのマーク・マグワイア選手とカブスのサミー・ソーサ選手のホームラン争いがありましたね。結果はご存じの通り、マグワイアが70号ホームランというとてつもない記録を打ち立てて、今までの記録を大きく塗り替えました。私にとって、この２人のホームラン争いは単なる数字の結果がどうだというだけではなく、お互いをたたえ合う姿に感動しました！　また、この２人がバッターボックスに立ったとき、投手が敬遠をせずに真っ向から勝負を挑む姿にも感動！　大リーグ選手のこういう姿勢から、70号なんてとてつもない記録が生まれたんでしょうね。あらためて……アメリカってスゴイなぁ……。

さて、今回のゲームレポートは「爆走デコトラ伝説」の第３弾です。秋のドライブ気分を楽しむには、もってこいのゲーム。私のトラック「桜吹雪」はどこの「演歌街道」を爆走していたのかって？　そりゃもう北は北海道、南は九州まで全国縦断をしていました。ウィンカーをスムーズに出してわずかなスキ間も見逃さず、車線変更もお手のモノ。それにしてもこの『デコトラ』って「強引な割込み大作戦」も意外に通用してしまうのがスゴイとこ。でももう少し、スピードが出てくれるとうれしいんだけどなぁ……。そうそう「男の華道」モードのイベント画面見てたら、思わず『ときメモ』思い出しちゃったけど。あの女の子とはどうなっちゃうのかしら？　もうちょっと演歌街道を突っ走らなくちゃ!!

ソフトメーカー広報さんによるリレーコラム！
広報ラブストーリー

広報さんプロフィール　株式会社スクウェア第１プロダクション宣伝プロデューサーとして多忙を極める岡宮さん。御趣味はプロレス観戦。御家族思いの優しいパパとのウワサもお聞きします。

★キミは、あのパンフレットを入手したか？

イェ〜、広報ラブストーリー、ベイベェ!!と、無意味に盛り上がったところで、第３回のゲストは、先日行われたＴＧＳ'98秋で、最も注目を集めていた『ＦＦⅧ』御担当の宣伝プロデューサー・岡宮さんです。さっそく、御登場いただきましょう。どうぞ！

★

10月９日から３日間、幕張メッセで行われた「東京ゲームショウ'98秋」、読者のみなさんは行かれましたか？　何でも発表された入場者数は15万人以上ということで、今回も大盛況でした。さて、今回電撃ＰＳ編集部Ｓ女史のすばらしいマジックにハメられて、東京ゲームショウ所感＆裏話なるモノを書くハメになってしまいました。とはいうものの、筆無精＆無感動＆無関心の私にそんな大それたモノをキレイにまとめる力量もなく『ＦＦⅧ』を中心に思いつくままに駄文を書かせていただきますというか、それしかねぇんじゃねぇか、と（←アントニオ猪木風に）。

では「ＴＧＳとＦＦⅧと私」Stick around！

●プロジェクタームービーについて

会場に来られた方は、すでに『ＦＦⅧ』のオープニングムービーを試遊台のほうでご覧になったと思いますが、あそこに行くまでに野村哲也の絵コンテをもとにいくつかの編集パターンが考えられていて、その内の候補の１つだったものが、あの大型プロジェクターで流されていたものです。最終的にはセイコー・ルキアなどのＴＶ－ＣＦを手がけた立花氏に編集をお願いしたもので、手前ミソながらうまく『ＦＦⅧ』の世界観をお伝えできたんじゃないかと思っていますが、ご覧になった方、いかがでしたでしょうか？

●試遊台について

ジャンクション・システムのおもしろさって言葉で伝えるのはなかなか難しいです。でも遊んでもらった方にはあのおもしろさは伝わったんじゃないですか？　……え？　10分程度じゃわかんないと……失礼いたしました。えー、本当に待ち時間が長いわりには遊べる時間が短くて申し訳ありませんでした。この場を借りてお詫び申し上げます。

●リノア・ガールズ

今思いつきでつけたんですが、ネーミングセンス最悪ですね、我ながら。さて、不定期にリノアのカッコをしたコンパニオンがスクウェアブースに登場していたのに気づきましたか？　私と野村審査委員長が責任をもってオーディションした彼女たちが、実はウルトラ・スペシャル・オリジナルＣＧブックを配っていたのに気づいたあなたはエライ！　なんと限定5,000部（というか制作期間などもろもろの事情によりやむなく数量限定）で、ちょっとイイ感じのＣＧやムービー画面の入ったパンフレットですが、手に入れた方、大切にしてくれるとうれしいっス。　……まあ、こんな感じでしょうか。「今回のＴＧＳはうんぬん」とか偉そうなことを書こうとも思ったんですけど、結局というか、やはりというか、チマチマとした雑感になってしまいましたね。

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール
フリーの業界事情通の方。元「ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー」だったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。最近は法律関係にも進出(笑)。

★「頒布権」とファーストセール・ドクトリン

朝晩がめっきりと涼しくなって、秋の深まりを感じる今日この頃です。この夏までは異常気象だなんだと不安定な天候が続いたので、こうしてちゃんと秋らしくなってくると、ちょっとホッとしますね。このところハードだった仕事のスケジュールもやっと一段落して、気分的にもだいぶ落ちつきを取り戻しました。文体もちょっとおだやかな感じがしません？

でも、気がつくとこのコラムのしめ切りが迫っていたりで、実態はけっこうバタバタしています(笑)。うわっ！　この間、原稿アップしたと思ったのにもうしめ切り。う〜ん、隔週刊は早いなあ……ネタがまだまとまってないなあ。えっと、前回は何書いたんだっけ……あ、「頒布権」の話からだった。

というわけで、中古ソフトと法律問題の続きです。なんか内容が「よくわかる法律入門」みたいになってきましたが、裁判に持ち込まれたことでもおわかりのように、法律問題は中古問題を論ずるには避けて通れないポイントとなっています。

この問題については、私自身法律の専門家というワケではないので、法律関係の執筆をしている友人に確認したり、専門書やインターネットを参照して書いています。しかし、この問題は現在係争中であって、さまざまな解釈が出ているようです。

今までの連載もそうですが、ここでの法的な解釈についてはさまざまな解釈の中から、世間での一般常識で考えて一番妥当だと思われる解釈を、私自身の選択によってご紹介しています。誌面に余裕があれば、反論やその根拠もご紹介していきたいと思いますので、ご意見のある方は、どんどんお便りなどいただけたらと思います。

法律がらみの文章って、こういう注釈が重要みたいですが、ＤＰＳは法律の専門誌ではありませんし、読んでいるみなさんもクドく感じるでしょうから（実は書いてるほうもメンドウです･笑)、これ以降は省略します。でも、こういった前提で話しているということだけ覚えといてください。

では、話を本題に戻しましょう。前号でもちょっと触れましたが、この「頒布権」という聞き慣れない権利は、著作権の中でも映画にだけ認められた「誰に販売するかを決定する権利」です。ちょっとわかりにくいので、もう少し詳しくご説明しましょう。

映画はフィルムという形で製作され、映画館で上映することによって観客を集めて収入を得ます。ですから、どこで何人に見せたかという点が重要になります。例えば、「タイタニック」という映画が人気だからといって、入手したフィルムを次から次へと「中古です」といって転売できたら、何万人という観客動員数があったとしても映画会社には最初の一軒分の収入しかなくなってしまいます。

そこで映画会社は上映する映画館を指定し、上映期間を定めて「配給」という形でフィルムを貸し出すのです。本来はこの「配給」という独特の流通形態に合わせて「頒布権」があったのです。

法律用語で「頒布」とは、「有償であるかまたは無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、または貸与すること」で、「映画の著作物、または映画の著作物において複製されている著作物」にあっては、「これらの著作物を公衆に提示することを目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し、または貸与することを含む」とされています。つまり、映画会社に無断で上映して自分の収入にしてはいけませんよ、ということです。まあ、これは当然でしょうね。

問題はこれを中古ソフトに当てはめることができるかどうか、という点です。これを厳密に解釈すると「このソフトおもしろくなかったからあげる」といって友人にタダで渡すのも違法になってしまうからです。

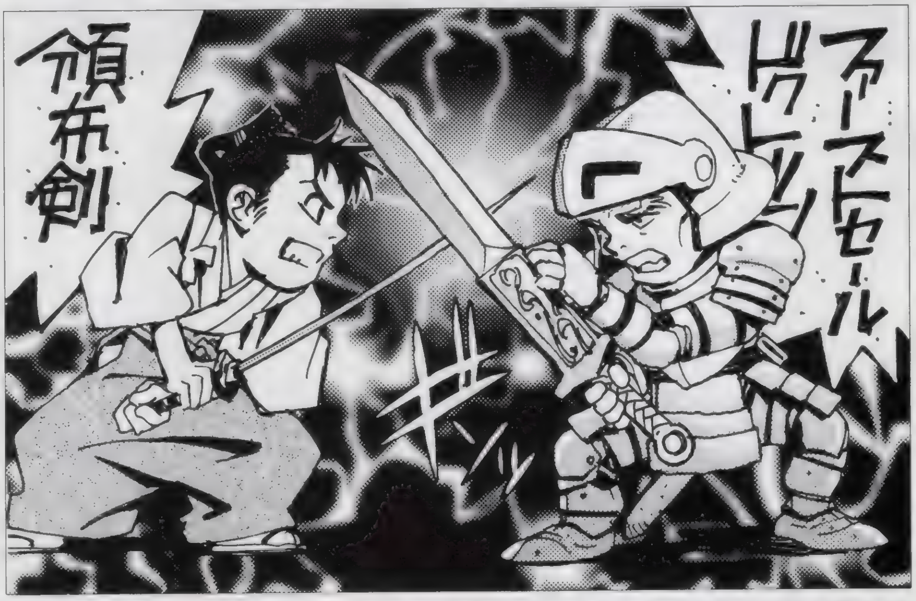
これと併せて問題になっているのが、もしゲームソフトが「映画の著作物」にあたると認定されても「頒布権」が無限に認められるかという点です。ゲームを制作した会社が「頒布権」を持っていたとしても、最初に問屋なり販売会社に販売した（卸した）時点でこの権利を使ってしまっているので、そこから先の売買なり譲渡なりについては権利を主張できないのではないか、という説です。

これは法律用語で用尽（ようじん）もしくは消尽（しょうじん）といって、その法的な効力が目的を達成して消滅することを意味します。一度使えば消えちゃうアイテムみたいなもんですね。当然ながら中古販売で今回訴えられた小売店側は、この点を強く主張していますし、この問題について意見を述べている法律専門家の方もこの点には注目しているようです。

アメリカでは「ファーストセール・ドクトリン」（第一次販売の法理）といって、最初に適法で販売されるとそれ以降は「頒布権」が及ばなくなるようです。イギリス・ドイツ・フランスなどの諸外国でも同様の法律があって、この問題は解決されているそうです。このあたりは裁判ではかなり重要な攻防のポイントとなりそうですね。

なんでも外国の方が進んでいるとは思いませんが、こうした点では日本の対応って後手後手だなあという感じがしますね。

■この原稿を書くにあたって、ＣＤ版の六法全書や法律書などでも確認して作業してますが、どうして法律用語ってこう読みにくいんでしょうかねえ。もっとわかりやすい文章にすれば解釈の相違も減るんじゃあないかなあ、とも思います。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

秋は恋と愛とラブで熱々さ！ そんな熱さを横目でちらっと見て、ゲームで夜も眠れない貴方に送るのが奴隷。あ、熱々な人が更に熱々で夜もゲームでも奴隷。みんなに奴隷。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」を買ってグランプリに参加！　最終しめ切りは11月16日！と、泣けるくらいしつこく書いてあっても許してくれるＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。です。

DPSど 奴隷

悲しいのはアレだね、何もしてないのに突然エアバッグがボーンと飛び出て来ちゃった時ね。まあ、最近の車は優秀だからそうそうないみたいだけど、ハンドルをコンとしたら、ボッ！　うわ……電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックって……オレは何考えてんじゃぁ！　出てる出てるよ！　エアバッグ前見えねえっ！　スピード出てるし、止まらないしで、うわっマジやべぇ！　グワッ！　キキー！　ブブー！　なんじゃ〜！　なんなんだ〜！　オレがぁ！

大変ですね。毎日イロイロあって。ボクは無いです。

なぜなら今、旅に出ているからです。いいですよ……気ままな1人旅は。グ〜と気ま……ってとこまで書いておいて悲しくなったので止めます。

▲神奈川県　楽柚さん：校歌斉唱が心にグッとくるんですよね。

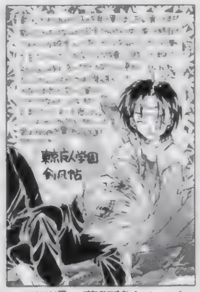
▲岡山県　綾千さん：探せばあると思いますよ。途中セーブはラクですし。

▲北海道　RATAさん：成長前もアレですよ。というかみんなアレです。

▲京都府　水柾珠呂さん：ポリゴンでリアルになっても可愛がるんでしょう

▲徳島県　佐倉はる子さん：微笑んでくれるとうれしいですよね。

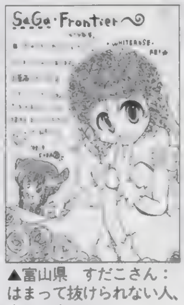
▲大阪府　真宮まゆさん：プリーストもいるとうれしい職業ですよ。



▲石川県　萩野某さん：やりこんじゃいましたね。レベル高いとラクですし。

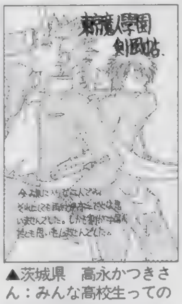
▲愛知県　芦原みずなさん：巨乳じゃなさそうですよね。違うキャラが？

▲北海道　暮新さん：アレンジ版もそこそこ楽しめます。



▲富山県　すだこさん：はまって抜けられない人、多いですよね。

▲宮城県　鳴都あひるさん：買いませんと。ね？ダメですか？

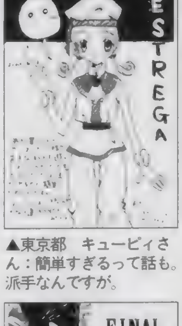


▲茨城県　高永かつきさん：みんな高校生ってのはちょっとムリが……

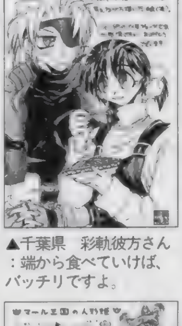
▲東京都　水都花鈴さん：「1」もやってみるといいかもしれません。

◀岡山県　綾千さん：4人、仲良かったんでしょうからね。でもこのお揃いの服は……（笑）

◀東京都　ZEROさん：カッコイイです。もう、今にも斬りかからんとする形相がステキです。



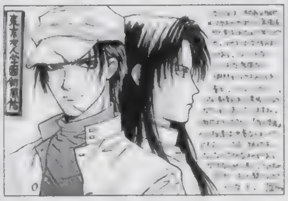
▲東京都　キューピィさん：簡単すぎるって話も。派手なんですが。



▲千葉県　彩軌彼方さん：端から食べていけば、バッチリですよ。

▼大阪府　ゲーム一家さん：プレイ時間が少ないのは仕方ないですよね。家族で取り合い。

▼秋田県　なまはげ零号さん：結構勝手ですからね。全員。目的はひとつでも。



▲京都府　ALICEさん：どうなったんでしょう。気になりますよね。

▲大阪府　ほにへにさん：王子様型の人形って…そんな……。

「床部ライターの人ってライターさんなんですよね？　奴隷ページを作ってる人たちなんですか？　これだけで食べてるんですか？」岡山県　ナガラ永臣さん：

え〜、何回か読み方は解説しましたが、床部は「ゆかぶ」と読みます。これは単純に床で寝る部（部活動の部。野球部と同義語）という意味で、文字通り、よく編集部の床で寝ているライターとか編集者を指します。床部ライターという呼び名はココから生まれました（って書くとスゴそうだけど本当は全然）。で、奴隷のコーナーの最後に書いてある人たちは、そのライター陣の中で現在奴隷のページで文章を書いている人が登場しています。だから、床部ライターはもっとたくさんいるのです。というか現在はDPS所属ライターのほとんどが床部……なんですけどね。みんな帰れないから（笑）。というワケで奴隷で文章を書いている床部ライターの人は、当然ソレだけでは飯は食えないってコトでDPSの様々なページで活躍してます。それこそ、レビューとかライターズコラムとか、注意して見るとイロイロ登場してます。忙しいとかしめ切りヤバイとかあるのは奴隷以外にもそういうイロイロ（というかそっちの方が本業）が複雑に絡まったりひねったりしめつけてきたりするからです（笑）。床部ライターの実態でした。

「今現在、友だちの間で万引きが流行ってます。ドラッグストア系で小物を盗んで来るんですが……とりあえず、私は参加してません。が、強引に誘われたら、断りきれないかもしれません。まずいですよねぇ?」岐阜県　間坐さん：

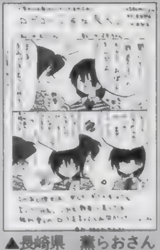
まずいです。万引きは「犯罪」です。若いときは（笑）頭では判っていても、身体で理解できない気がするモノですが、犯罪です。まあ、なぜ、若いときなのかというと「お金がないから」なんですよね。で、それが無意識のうちに作用してお金があっても「ムダなモノ」をつい万引きしてしまう。スリル云々というよりも癖です。悪い癖。コレがまずい。仕事をするようになってある程度お金を稼ぐのが普通になってくると気づくのですが、万引きとはいえ犯罪を犯すリスク（苦）を考えたら、お金を出してモノを買った方が断然ラクなのです。これは……お金を持っている大人の意見なのかもしれませんが、よく考えてみて下さい。万引きや窃盗で店頭から盗めるモノの単価はたかがしれてます。貴方が未成年だとしても大したことのない金額で警察（最近は特に即連絡されます）のお世話になるのは……後が厳しいですよ。マジで。度胸や根性や友情はそんな時に使うモノじゃないです。

ロボコン0点な人

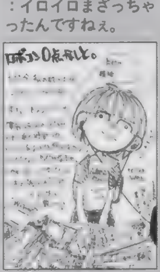
倦怠期

わりと暇はある。でも、お金はない。なんで？　（ほ）

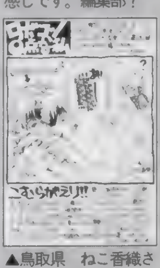
前号に引き続き、現在家にPSがありません。そんなワケでゲームをしていない……かというとそうでもなく、編集部でそれなりにプレイはしています。といっても仕事でのプレイなので確認だの撮影だので楽しんでいるわけではないのです。それでも「どきプリ」だの「エンドセクター」だのとゲームは買っています。ＰＳなくて遊べないのに。当然それらは未開封のまま。本体を買いなおすのはどうしても必要に迫られてからですね。仕事でのプレイは編集部ですればいいワケだし。買うとしたら……いつかなぁ。「ＦＦ」とか「ロマサガ」とかはどっちみち仕事でプレイする人間の１人だし。うーん、年内はないかもしれない。もしかしたらこのままＰＳ次世代機まで本体なし状態かも。それはそれで金がかからなくていいんですが。……でなところでネタ切れです。今回はネタがなくて申し訳ないです。実際のところ、前回から何もしてないのですよ。仕事してたか、寝てたか、おもちゃいじってたか。それに、最近ちょっと時間ができたら、日がな一日ボーっとしてるもんで。何もせず、何も考えないでいると、妙に幸せです。



▲長崎県　薫らおさん：イロイロまざっちゃったんですねぇ。



▲埼玉県　JMタケシさん：はぁ。ステキな感じです。編集部？



▲鳥取県　ねこ香織さん：痛いんですよねぇ。本当に。伸ばせないし。

っと遅いけど、現在マイブーム。ゲームなんかやってる場合じゃないよ。ってウソ。ゲームやんないと食っていけないのでやります　それはともかく大体方向性が決まってきたのでこれまでみたいにめたやたらに何でもかんでも買いまくることはなくなる……といいなぁ。相変わらず数百円で売ってるおもちゃ見るとつい買ってしまい、一つ一つはたいしたことなくても、数買うから結局かなりの出費になって、いつまで経ってもお金がないと。自分のコレクション魂を少しでも抑えるために、買うとすぐにとりあえず開けてしまう（未開封で持っているとむらむらとシリーズを集めたくなってくる）ので保管にも困りますね。雑貨屋で売っている大き目の収納ボックスを買っておもちゃ箱にしてるんですが、それもすでに3つめです。ドール系は保管が難しいのでプラモ用の大きいディスプレイケースに入れて飾ってますけどね　（ほ）

まあ、それも幸せだよね。ボーっとできるときはしましょう。（魔）

DPSど 奴隷

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

知らない人多いや。（魔）

Gージョーは諦めました　ていうか、元々このサイズにハマッたきっかけって変身サイボーグだし。G-ジョー欲しいと思う動機の半分以上は（装備品を）変身サイボーグに使いたいってことだったですから　でも現行商品であるネオ変身サイボーグのラインナップが充実してきたので、今後はコレに集中することにする。やっぱ日本人なら変身サイボーグだね。そういやずいぶん前に、最初のサイボーグが家にあった記憶があるんだけど、どうしちゃったのかなぁ　まぁ現行品がすでに手元に6体もあるし、今後もブルー、レッド、ザラス限定のカッパー、さらには待望の片貝健一に武器セットと、休む間もありません。とくにカッパーのA、B、C、D4セットってなんですかそれは　年末はサイボーグ[redacted]かも（笑）　本体ばかり増えてもアレなんで、改造にも手を出すつもりです　いやー楽しいですよ変身サイボーグ　ちょ

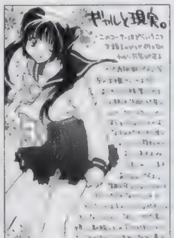
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

「あずきちゃん」「フルハウス」など、NHK教育モノも好きな俺。前者は編集部にいても欠かさず見るほど。アニメは基本的に見ないけど、あれだけは外せないんだわ。（中）

右は局アナ個人的人気ランキングです。いつものように、特に何の脈絡もなくスタートするぞ。

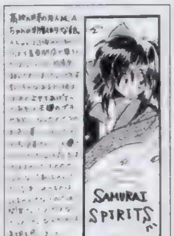
1. 久保純子（NHK）
2. 木村郁美（TBS）
3. 藤村さおり（フジ）
4. 小倉弘子（TBS）
5. 松尾紀子（フジ）
6. 吉元潤子（テレ朝）
7. 笛吹雅子（日テレ）
8. 高橋真紀子（テレ朝）
9. 荻野志保子（テレ朝）
10. 中村江里子（フジ）

昔話題にした人はパスしてコメントを。まずは1位。「ニュース11」のスポーツ担当。歳よりフケて見える女の多いNHKで初のアイドル顔。しかも父親が日テレの部長で、フリー後も安心。3位は「めざましお天気」など。バラエティにもかり出されるが、アドリブやボケの利くタイプには見えない。バラエティとはつかず離れず、八木亜希子のようなスタンスをめざせ。4位は2代目「ランク王国」女。美人じゃないが元気者。俺的には田中麗奈、橘美里（以上タレント）などと同じカテゴリー、と人に話したら、「比較対象がわからん」とひと言。あっそ。ちなみに3代目は広重玲子です。6位は池谷幸雄の愛人（笑）。あれ以来出てないが、全局でもトップクラスの美形。7位は「ルックルックこんにちは」司会。バランスのよい目鼻立ちだけど、地味なせいで若者受けせず。8位以下はスペースの都合でパス。次は女性アイドルでいこうかな、と思いつつ、「ドラクエワンダーランド」で個人的に忙しい（笑）私のヨタ話はこれまで。


▲大分県　英桃さん：確かにいませんよね。見たこと無いです。

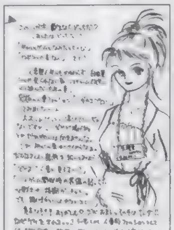
▲大阪府　広瀬亜理奈さん：胸強調200％って感じでしょうか？

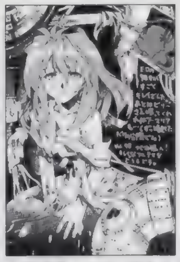
▲千葉県　華玲子さん：感動しますよね。イケテルコスプレって。



▲愛知県　朱楽綾さん：悲しいかもしれません。乳のないのも……。

▲山口県　なっちんさん：かなりHな感じです。横側がぐわーんと。

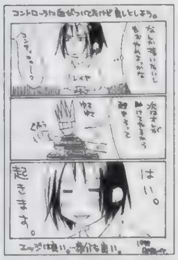

▲東京都　山田満月さん：そりゃグッときちゃうでしょう。旦那様。


▲茨城県　みなみ流水さん：設定資料集の猫変化が可愛いんですよ。

▲千葉県　王華さん：ゲーム……じゃない気もします。ソフト。

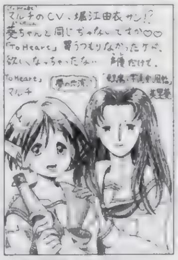
▲埼玉県　シーチキンさん：前作があれば、さらに楽しい「バスターズ」

▲栃木県　マルガリータさん：使わないと傷むんですよね……。

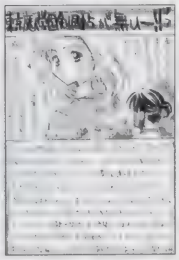


▲埼玉県　卯月レイヤさん：あぁそうしてエンドレスなわけですね。

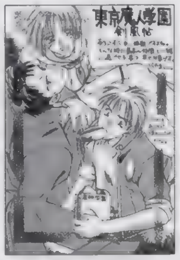
▲青森県　アメ屋ジョージさん：グッとくる絡み方、ゴミ入ったとか？


▲東京都　遼禾来さん：イメージ重ねると……違うかもしれません。

▲大阪府　パラノイアさん：苦手でもかなり楽しいですよね。


▲大分県　英桃さん：あるところにはあるんですがねぇ。たくさん。

▲愛知県　ポリエステルさん：抜けられると一段階レベルアップです。

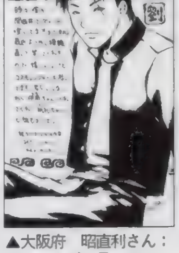


▲東京都　来須真矢さん：受験大変ですけどね。楽しいですよね。

▲埼玉県　ちょこぐまさん：あなた自身の思い出を作って下さい

▲青森県　神月しまさん：キチンとスーツでしょうねぇ。確実に

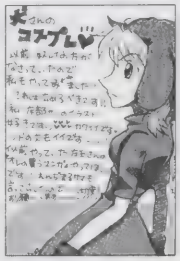
▲北海道　哲-PAYさん：渋いですよね。腕っ節も強そうだし。


▲大阪府　昭直利さん：とりあえず全員ヤンキーでしょう（笑）。

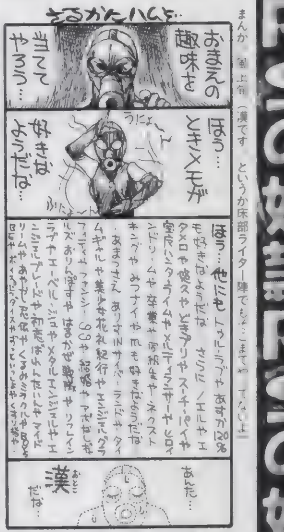
▲北海道　香月りんさん：屋上で1人で魚のお頭は悲しいでしょう。

◀徳島県　浅薙柚椰さん：どう見ても剣は変ですけどね（笑）。彼はカッコイイです。

◀茨城県　安藤沙和香さん：本当に？　コスプレした人ハガキ下さい。



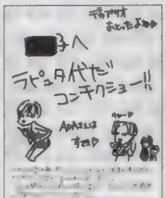
▲北海道　香月りんさん：あれよりは賢い気がします。



★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターでなく、床部ライターになりたいんですが」栃木県　本田慎二さん：

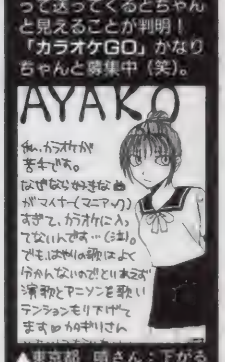
左ページでも書きましたが、床部ライターの本業はゲームライターです。まずはそちらが務まらないと、どうしようもないです。やっぱり最低限はお金がないと暮らしていけませんから。



◀大阪府　ポリ子さん：なんていうかステキなコンチクショー同士です。最強の姉妹？

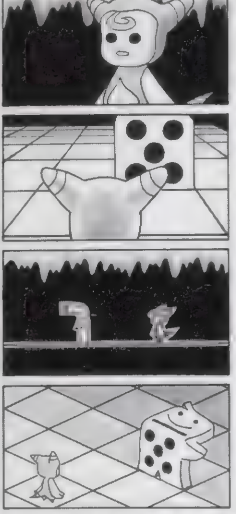
各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲東京都　哨さん：下がるときは下がりますよね。

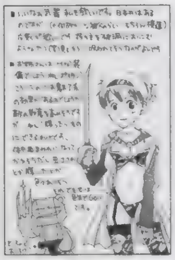
TGS行ってきました。なんというか……人多すぎ。オレが行ったのは当然のごとく取材日なのにバンバン人混み。話をしたメーカーさんも「明日（一般日）が怖い」って言ってたし。ココまで大規模かつ注目を浴びるようになっちゃうと仕方ないのかもしれないけど、もう少し何とかならないかなぁ。ゆったりとプレイして、モノもらえて（笑）。あ、でもモーターショウに次ぐと言われるほど大規模になったおかげでコンパニオンのお姉さんが美人揃い。まさにウハウハ。目の保養。会場で何度振り返ったことか。はぁ。露出度高いしね。（魔）

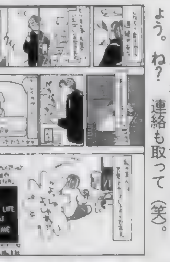

まんが／田中まさし（というか、……「メー」やりすぎ。マジで・笑）・イラスト／NDO

ランキング発表

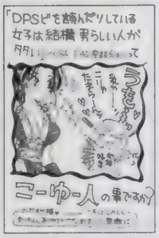
460：山師
435：週末の怪人
415：ごぢうり、のぶすけ
395：RATA
370：失躍
365：水鶏
360：柴田恭子
350：TOMY、はせがわ章仁
：雛瀬ユキ、むにゃん
330：東本夕夜
315：佐伯まさめ
310：祥人
305：田中将司
295：雨宮五月
290：瀬山たみ
285：リンチンチン
280：紅月柊葉、都賀行宏
275：小晃幸子
270：クラゲ２号、バー子
265：卯月渉、S・風雅
260：NAKO
250：走馬あづみ、みなみ流水
245：ちったん

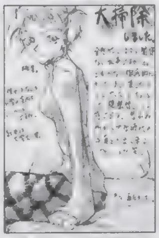
●235：いわきゆーし、スティーブン、太一、●230：如月二月、暮新、ねこ香織、日向ラジヲ、●225：哀原斑、ホルヲ、●220：卯月レイヤ、とりお、●210：櫻璃、●205：山口27号、●200：北原健光、●195：真宮まゆ、●190：えんぢまる、広瀬川秋人、●185：いふじこう、●180：深野樹里、遊佐サルサ、●175：如月龍牙、彩軌彼方、めもるん、●170：香月りん、想あたみ、檀月子、楽柚、●165：眠るカバ、パグ12匹、藤神哉也、●160：いちがやまみ、小林恭介、昭直利、十槻久也、●155：綾千、セト、ともの、水上陽平、●150：有栖川恭、市藤にたか、カジサトコ、谷川蛍雪、●145：清和日和子、速瀬宥、●140：浅薙柚椰、くめた夏緒、十月若依、仲十泉、日向アキラ、古川緋色、●135：えんぜるぽーい、鵠鴉、SATOMI、辻槻景太、藤野ケイ、宮崎あさみ、杜漣司、●130：朝影礼都、樹宮匡平、樹村S、パラノイア、ユドウフ


◀大阪府　水上陽平さん：詳しくは奴隷最後のページのノドネームに。

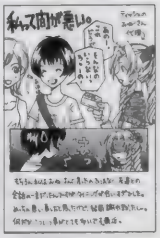

◀大阪府　榊さん：仲良くやりましょう。ね？　連絡も取って（笑）。

◀北海道　ネコ道さん：味は確認しない方がいいかもです。

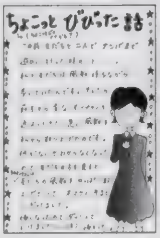

▲滋賀県　ごぢうりさん：いえ、あの買い物面でその……ハイ。



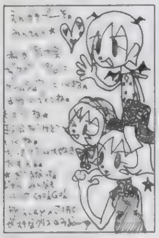
▲富山県　藤沢直弥さん：イロイロ出てきますよね。止まります。

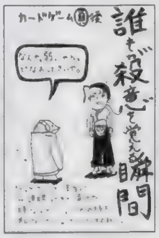


▲北海道　セトさん：悪いコトしてないんですけどね。



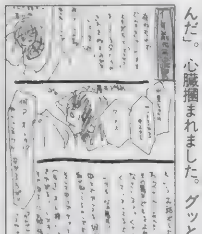
▲大阪府　ベータさん：怖いですよね。不気味な人はどこででも。

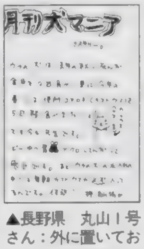

▲神奈川県　みるふぃーゆさん：ブーの人は怒っちゃダメ。


▲栃木県　豆太郎さん：イルカのくせに……。もう。もう。

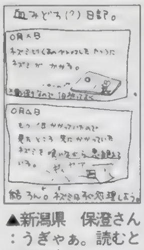
▲東京都　晴さん：早く治して、ガンバッテくださいね。

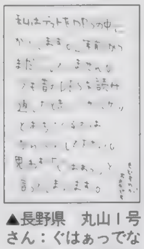
▲栃木県　激辛招き猫さん：ありがとうございます。やりましょう。


◀兵庫県　水見さん：最後の「ダメなんだ」。心臓掴まれました。グッと。



▲長野県　丸山１号さん：外に置いておくとアレですよね。


▲新潟県　保澄さん：うぎゃぁ。読むときは注意。


▲長野県　丸山１号さん：ぐはぁってなく、隠し場所を……。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは10月26日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュプリクの森の民ローヂィンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦い、街に戻ったボクたち。とりあえず、休息を兼ねてしばらく観光することになった。

「ボクはギルドの中央図書館に行こうと思うんだけど、ローヂィン、キミはどうする？」

ホールステッドの街の大部分は、ライ石と呼ばれる粒上の穴の空いた比較的柔らかい石で出来ている。何となく声が壁に吸い込まれていくようで小さい声では話しにくい。ついつい大きい声になってしまう。

「あたしは……図書館って本ばっかりあるとこでしょ？」

本ばっかり……まあ、そうだ。

「うん」

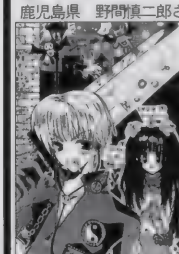
「あたし、この街を見て回りたいな。こんな大きな街、はじめてだし。あの高いとこの橋とかスゴイよね」

ギルド本部の後方遥か上を上水道用のリスキン陸橋、ラートワエン陸橋が右のラベニ山から左のラベヌ山へ貫いている。

ホールステッドの街は城塞都市として十二分に機能すべく、周辺の地形をスサマジイまでの魔力で切り拓いて生み出された。もしボクが居なくても……戦力差にして5000対193、圧倒的不利のハズのカジャラーン帝国騎士団との戦いもどうにかなったハズだ（多分）。この街はそういう街なのだ。街の中心部に設置された理力の塔は大陸最大の増幅回路を内蔵。自らの力をフィードバックさせた術士の力は10～100倍にもなる。

ホールステッドの街は300年前くらいに生まれたらしい。元々堅固な城壁で守られた要塞都市だったが、200年前の黒竜戦役の際、対人ではなく対魔族との戦いのために、たった１日で造り替えられたと言われている。

鹿児島県　野間慎二郎さん：


◀新潟県　藤月エンさん：観光小説になるんでしょうか？

ハードの神様の犬Σ

ここ２年くらいAVのお手入れをしていなかったため、気付いてみるとお古なものが多くなってきました。とくに５年前のデッキはトレイの挙動がヤバくなってきたので、修理に出さないとなぁ。幸い、秋の新番改変で録るものが減ったので問題なさそうだし。でも、新たな物欲が……。（犬）

じつのところ、そろそろDVDを買おうかな？　と思っているのですが、秋のニューモデルも「コレだ！」というハートに突き刺さるような機種がありません。エレクトロニクスショー（今年は大阪開催）では、プログレッシブ（ノン・インタレース）対応のDVDプレイヤーとPDP（プラズマ・ディスプレイ・パネル）が各社から出展され、21世紀のAV像を垣間見ることができました。やはり、次世代映像のキーワードは「プログレッシブ」のようです。これはぜひとも実現してもらいたいですね。なにせ、ドリームキャストもコンシューマ機初のプログレッシブ出力をサポートしているんですから。当分はパソコン用モニターにしか接続できないため「画面が小さい、発色が悪い」といった不満点はあるものの、プログレッシブなPDPテレビが安くなればAV、ゲーム環境ともに激変するでしょう。いや～、そんな時代が早く来ないかしらん。ま、10年後の夢ですな。とりあえず今はDVD。妥協するなら……おっと言うまい！　書くと他の人が買っちゃうからナイショだよ～ん。マネして買われるのは癪ですから。モノを見る目は自分で養いましょう。オレだって日々勉強してるんす（涙）。

犬くんの原稿はインターネットメールで送られてきます。ハイテクやね。

★ごめんね！　やっぱりTGSネタなのでした～★

本題に入る前に、ちょっと一言。そろそろこういった催しを地方でもやったらいかがでしょうね。ゲームに限らず「東京で売れるものは全国的に売れる」といった統計があるので仕方がないですが、地方に住んでいるために新しいものに触れられないというのは少々不公平ですよね。まぁ、金がらみの問題やら色々ありますから理想論を述べても何ですが。

さてTGSですが、まずはPS関連から。といってもハード関連では「ポケットステーション」しかないんですが、一応ご報告しましょうね。ブツとしては例のPDAなんですが、IrDA（赤外線通信）をサポートしているので、パソコンとポケットステーション間でデータ交換ができるという面白味があります。PDAという本来の意味（個人向けの携帯型情報端末機）を本当に実現しているという点では評価できますが、商品展開が遅いという感は否めませんね。PSの勢いも峠を越えかけている時期ですから……。正直なところ「FFⅧ」対応という看板だけで売ろうとしている感じが。ま、次世代PSでも使えるのなら買いでしょうか。次にドリームキャストですが、今年のTGSのメインディッシュはコレでしたね。なんたって、最寄りの駅の改札口から「あの渦巻き」だらけでしたから（笑）。モノ（本体）自体は今まで報告した以外に新たな情報はないものの、先ほど書いたようにプログレッシブ出力用のオプション（倍速スキャンコンバータとは違うらしい）や通信関係に目を見張るものがありました。通信の接続費はプリペイドカードで精算できるようにするなど、未成年者への配慮もなされているようです。しかし電話代が高い！　これが日本のネットワーク普及を妨げている根源なんだけどね。マジでNTT儲けすぎ！　早く光ファイバー引いてくれ（怒）！

パスワードは半角小文字で『RURIRURI』……オレ様に打てと？（魔）

◆今はこれだと思うのです◆

巨匠スピルバーグ総指揮による劇場映画「プライベート・ライアン」を、早速観てきました。（さ）の印象は「スプラッター」的な違和感を受けました。リアリティというよりは、「リアル」そのものを見せられた感じです。撮影の手法やカメラワークなど、画期的な演出は目を見張るモノがありました。でも、この作品が名作と呼ばれてしまうのは、個人的にちょっと……ね。

昨今、携帯ゲーム機の市場が盛り上がっている中、SNKから"NEOGEOポケット"、バンダイから"WonderSwan"という２つの新機種が発表されました。あっ、任天堂の"ゲームボーイカラー"もありましたね。この中で注目は、バンダイの"WonderSwan"。詳しいスペックはわかりませんが、なにせライセンシーメーカーと発売予定のソフトがハンパじゃない！　ナムコ、タイトーの大手を筆頭に、かなりのメーカーが参入しています。そして注目ソフトは、『スーパーロボット大戦』『鉄拳』（カードバトル）『ポケットファイター』『チョコボの不思議なダンジョン』『デコトラ』（笑）など、かなりマジです。

を実際にいろいろ巡ってみましたが、全体的にグラフィックよりも小説などの創作物が多いのが特徴。やはりあの物語は想像力を刺激するのでしょうか。どっちかというとパロディが多かったですけど。次に広瀬のぞみ。ヒット数は１-９。よく分からない（実在の）個人名のものまで含まれていますが、なかなかの健闘だと思います。さらに桜井小蒔なんですが、０でした。とほほ。これはもう知る人ぞ知るって感じなんでしょうがないかな。最後に真打の豊田可莉奈。ヒット数は52。声優方面（荒木香恵さん）にちょっと引っかかっただけで、その他はほとんど連続技や攻略レポートでした。格闘ゲームとしてよくできてることが分かりますね。そんなワケでタメになる実験コーナー（どこが？）でした。あれ、ちょっとネーム量足りないかな？　まぁいいか。（ほ）

そうだー　NTT儲け過ぎじゃー　光ファイバーにしろ！　日本の電話技術は20年前から止まってるって（魔）

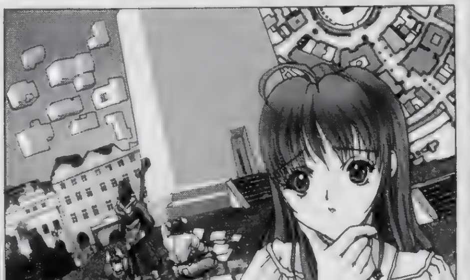
期待しましょ。触ってから買いましょ。（魔）

ある日ショップでタカラの綾音のドールが売られていた。コトブ○ヤのではなく、タカラ純正、SAJ使用の1/6ドール。最近はハイ○ーホビーやクール○イなどをチェックするようになったのだが、そんなアナウンスはまったく聞いたことがなかったのでノーチェックだった。おもちゃの発売日ほど当てにならないものはないが、こんな予告もなくいきなり発売なんてこともあるんですね。勉強不足なだけかもしれないけど。それはそれとして、綾音が出たならのぞみもお願いします。あとアセルスも（しつこいね）。（ほ）

「とある資格試験に落ちました。で、途方に暮れて待合い室でボーッとしていると目の前でＯＬさんがコケて書類をぶちまけました。辺りに人がいなかったのとちょっとミニスカに心奪われたので回収を手伝って上げました。よく見ると彼女はなんと外国人。「英語できねぇ」とか思ったものの、日本語で会話して、彼女は去っていきました。「さあ帰るか」と、ボクも外に出ようとしたところ、さっきの彼女が近寄ってきて……メモを……ソコには「もう１度会いたい」の文字と電話番号が……まさに拾う神。今？　幸せです」東京都　中野康行さん：

今回はちょっと特別企画。私の愛するゲームキャラは、それぞれどれくらい同志がいるのかチェック～。方法は簡単です。名前を検索サイトで検索して、ヒット数で決めちゃおうというわけです。まずはアセルスですが、なんとヒット数380。そのほとんどが「サガフロ」に関するものでした。中にはアセルス専門のホームページまであり、やはり深く深～く浸透しているようでした。その筋の人のツボを見事に突いたキャラで、しかもゲーム自体ミリオン売ってますから。同志は探せばぞろぞろ出てくるようです。これはファミ（）ブロスでドール化目指すしかないようです。製作は当然タカラさんで。やっぱキャラドールにかけてはタカラ製が10歩も20歩もリードしていると、個人的には思う。あ、そうそう、初回限定版には白薔薇[illegible]購入チケット付きで（笑）また話がおもちゃにそれたので元に戻します。アセルスに引っかかったページ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、ＭＶＰ狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP / つよさ / かしこさ / すばやさ / こううん	全部値を足して25になるように決する
キャラクター名	カタカナ６文字まで
職業：①、②、またはA～S	条件：クエストごとの選択がある場合
あいた所には特徴やイラストを！	住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト64は黒霧館と呼ばれる館の探索です。ラフューズ地方モアの森に建つその館は長い間近隣の村々から「人喰いの館」として恐れられていました。特に近年、モアの森に入った狩人・冒険者などが次々と行方不明になりこの地方の領主であるネア12世も重い腰を上げざるをえなくなりました。領主によって騎士団精鋭が派遣され、全ての謎は明かされるかと思われたのですが……その精鋭からの連絡が途絶えました。尋常ではない事態に領主はギルドに要請。今回のクエストとなりました。人の帰ってこない館の謎を明かしてください。特に近年はモアの森の霧に巻かれただけで人が行方不明になる現象も確認されています。選択は次の３つ。①森を焼き払い、先に進む。②霧に逆らわず、森を歩く。③館へと続いているハズの地下水路を行く。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

しめ切りは、次号本誌（89号）発売日の11月13日（消印有効)。あて先は「ＤＰＳど64」だけでＯＫです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の92号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第89号　11月13日発売号：第85号発表
第91号　11月27日発売号：第86号発表
第92号　12月11日発売号：第88号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど64」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

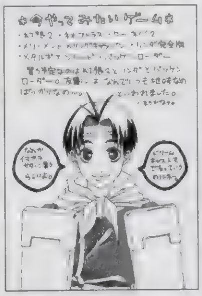
次のページは84号募集分の発表

▲神奈川県　百々火さん：無敵じゃないと勝てない設定らしいです。そんな……。

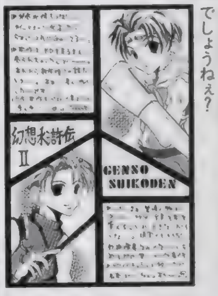
▲岩手県　蒼葉圭汰さん：欲しいですよね。かなり。お年玉。

まんが／東京都　[illegible]けてるのもステキです）

▲大阪府　成瀬祥雄さん：楽しいですよね。良くできてます。対戦は特に。



▲東京都　卯月渉さん：ＳＳ「バッケン」はいまいち……絵はいいんですが。

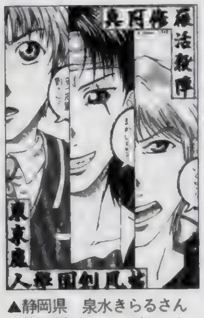


◀埼玉県　夕凪領さん：どんな話になるんでしょうねぇ？

▲京都府　十々夜さん：ストレッチですかねぇ？　ワープロもこります。

▲千葉県　唐川遊人さん：練習です。変形の楽器ですから。練習あるのみ。

◀埼玉県　睦月琳華さん：ガンバッテからでもゲームはデキますし。

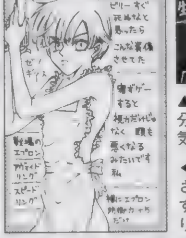


▲静岡県　泉水きらるさん：顔分割ガンバルぜカット はわくわくですよね。

▲神奈川県　船津さん：ＧＢ『ドラクエ』楽しいです。モンスター育て。

▲岡山県　のぶすけさん：好みは分かれますが、美形くんたちは人気高いです。

◀三重県　風祭さん：眼鏡を外すと美人系ですから。お約束。それにしても話し方は不気味スギです（笑）。

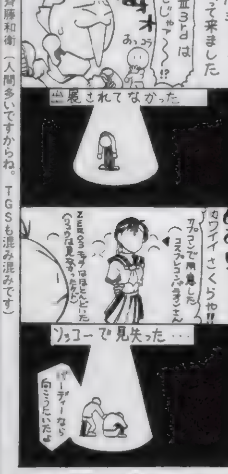


◀神奈川県　船津さん：かなり奥さん後ろから襲われたいの衣装ですよね。注意！　実際の絵は変わりません。

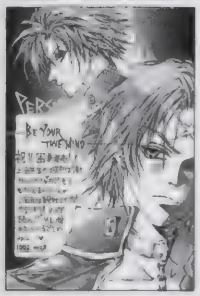
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。試験に負けて人生に勝ったってところでしょうか？　多分ステキな未来を貴方にもたらしてくれることでしょう。仲良く。

ど奴隷 DOREIKO

スピーカーのチューニングのために試行錯誤の続く日々ですが、とりあえず、スピーカー台を購入することにしました。せっかくなので、有名なＴＡＯＣ製かターゲットオーディオ社製のものにでもしようかなと思って、秋葉原でカタログをゲットしてきましたが、やっぱり高いなぁと実感。鋳鉄製の普及タイプでも、左右セットとなると、かなりのものです。最上級タイプ（片側で40kgの超重量）だと、上に載るスピーカーの値段を越えちゃったりもしてしまうし……。一度買っちゃえば、半永久的に使えるアイテムではあるんだけれどねぇ。　（ち）

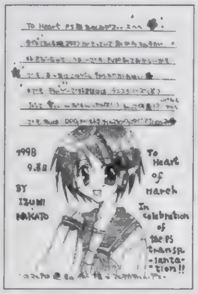


まんが／斉藤和衛（人間多いですからね。ＴＧＳも混み混みです）

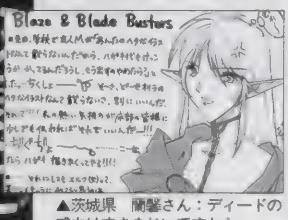


◀福井県　はせがわ皐仁さん：ゲームとはまた違って良いですよね。

◀三重県　流智さん：彼女の成長イベントはなかなか劇的でした。



◀神奈川県　仲十泉さん：エロくても好きならOKなのです。きっと。



▲茨城県　蘭馨さん：ディードの威力はすさまじいですから。

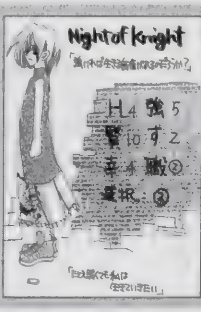
Nights of Knights

クエストナンバー61発表
84号募集分

クエスト61はナデリアの組石の仕掛けの解明でした。組木細工の街の中心にある組石細工ともいえる、石作りの建造物。この謎を解くのはかなり難しかったようです。通常のクエストのように戦闘中心でないので、僧侶などの職業も活躍できたワケですが、生き残りを賭けた頭脳戦はシビア。特に戦士系のキャラは……。さて、結局……今回の調査でも組石の仕掛けは解明されませんでした。いつかまた、同じクエストが発生することになるのでしょう。

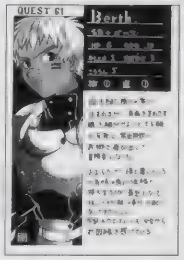
MVP

▶新潟県　神喰呼久さん：知的職業の代表、魔法使い。総合職はつよーいの法則に従った、いい感じのＭＶＰです。まあ、基本的に知的な行動で生き残ったわけですが…例え弱くても生きていきたい……生きていけますよ。弱くても賢ければ。きっと。賢い＝強いってことだと思うんです。大丈夫。やる気さえあればどうにかなりますって。

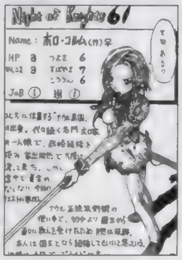


▲埼玉県　矢渡さん：人気者の条件ですよね。どんくささは。大事です。ノリの良さも。

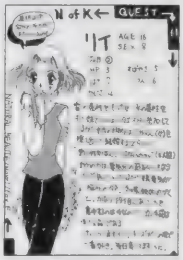
◀岡山県　のぶすけさん：美しいっていうのはビジュアル的に？



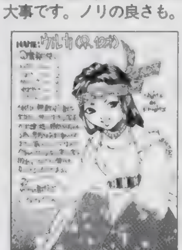
◀千葉県　明石知子さん：あまり強制すると子供は反発しますから。



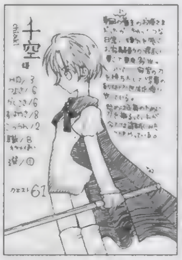
◀京都府　保科葵さん：プライド高いのは泣くことになりそうです。



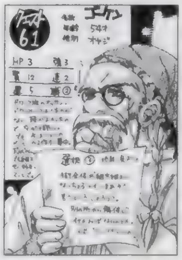
◀三重県　フタオキツネさん：ミナトくん……は了承済みなんでしょうか？



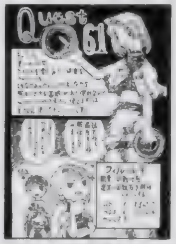
◀千葉県　ちったんさん：家にいないとマズイんじゃないでしょうか？



◀秋田県　杣たづきさん：お姫様でもやられちゃえばタダの人。気を付けて。



◀東京都　来須真矢さん：体力もあるんですよ。きっと。



◀東京都　樹村Sさん：便利なので使われる彼がいい感じです。

◀宮城県　楓来らみーさん：純粋だと幼いんでしょうか？

◀北海道　UTAさん：雑草って苦いんですよね。たいてい。

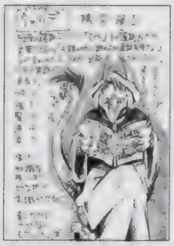
◀和歌山県　太一さん：シッポ穴だけの袋詰めはちょっと……。

◀大阪府　まさとしさん：死神ですからねぇ。始末。

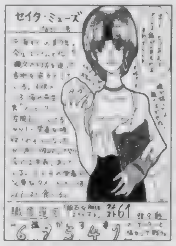
◀神奈川県　鶏肉さん：忌子として育てられたわけですね。

◀大阪府　水上陽平さん：石頭は過信しすぎると……酷いことに。

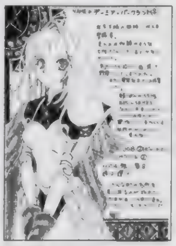
◀静岡県　仙都さん：霊体にもイロイロと悩みが……。



◀神奈川県　MEGA-DOGさん：月刊世界の遺跡は冒険者必読？



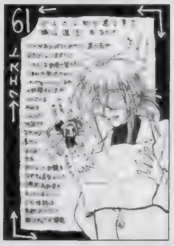
◀新潟県　彩秘キョウコさん：スライムと化しちゃったのは何故？



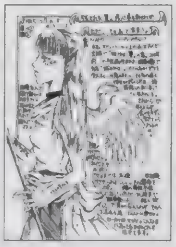
◀神奈川県　龍百蓮さん：キレルとドカーンは怖いですよね。

◀神奈川県　マコモさん：いい感じでセクハラ受けてますね。キレません？

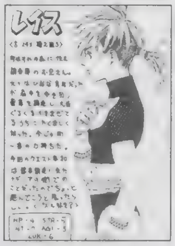
◀富山県　布施唯華さん：改造できるだけの能力があるわけですね……。



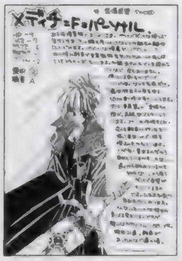
◀大阪府　クラゲ2号さん：かなりどんくさくても妖精がいれば。



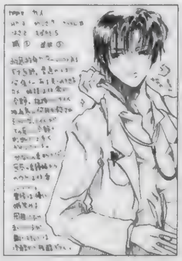
◀和歌山県　日向アキラさん：一人だけの種族も悲しいですよね。



◀北海道　TOMYさん：単純作業の繰り返しは筋肉を作りますから。



◀北海道　哀原斑さん：飾りとはいえ、かなり大きな剣です。



◀岡山県　水鶏さん：まあ、死に立ち会う度に慣れはするらしいですからね。

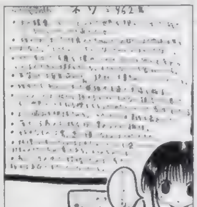
ちょっと考えものかも。もうひとつはバンダイから発売のワンダースワン。こちらはネオジオポケットをさらに一回り小さくした感じ 液晶を縦、横どちらでも使える作りはよいです。ただ、液晶がやや見にくかったのと、ボタンキーでの操作系は何とかしてほしい。しかしスワンの魅力は何といっても、サードパーティ製を含むソフトラインナップの豊富さ。しかもあの「東京魔人学園」のカードゲームも発売されるとか!? 個人的にはこれだけで「買い」です（笑）。スワンの発売はまだ先ですが（来年3月?）ちょっと楽しみ。本体自体はかなり小さいので、ソフトしだいではゲームボーイを超える…か？　しかし、どうせならカラーにしてほしかったなぁ。ゲームボーイもカラー版が発売されるってのに……　これって、凄くキレイらしいし……　ちょっとほしくなっちゃいました　（う）

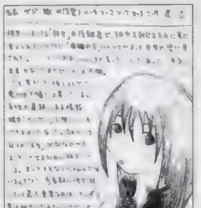
ど奴隷 DOREIKO

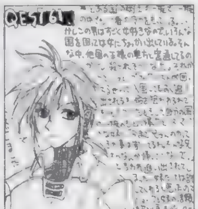
今回も行ってきましたＴＧＳ。仕事柄まずスクウェアブースをチェック。「ＦＦⅧ」をちょっとプレイ、その後食事して……帰りました。中にいたのは、だいたい30分くらいです。いつもはブースを巡っていろいろもらって帰るんですが、今回はなんか気分がのらなくて結局ほとんど何も見なかったですね。たいしたものは出展されてなかったし。会場までの往復の方が遥かに長く、結局何しに行ったのかサッパリ分かりません。それにしても相変わらず業者日なのに人が多いね。とにかく疲れただけでした。　（ほ）

N 64がちょっと楽しそう。やっとというか、ついに「ゼルダ」が発売になります。プレイした人からもいい意見しか聞きません。そこまで人気だとプレイしたくなりますが、なにせ現在、私の本体は行方不明中……。これはもう買うしかないのでしょう（トホホ）。また、年末に発売される「ゲッターラブ」も楽しい。これは４人で対戦する「恋愛ゲーム」なんですが、キャラやシステムなどよくできています。１回のプレイがちょっと短いような気がしますが対戦ゲームとしてはよくできていると思います。さらに「エヴァ」も楽しそうだし。　（う）

ゲームショウにも展示されていたんですが、携帯用ゲームがいくつか発売されるみたいです。ここでは私なりの感想をのべてみたいと思います。まずはＳＮＫのネオジオポケット。ＤＣに接続するらしいですが、これ単体でもけっこう遊べると思います。操作キーは✚キーではなく、ネオジオＣＤのコントローラハッドのものに近い。ただ、それよりも使いやすくなっているので、「ＫＯＦ」も比較的問題なく遊べました。ただし昇龍拳コマンドといった、難しいコマンドはちょっと入れにくい。液晶はゲームボーイポケットよりやや見やすい程度。カラー版の発売予定（発売は来年の３月ごろ）もあるので、そっちがいい人は待った方がいい？　ちなみに、「ＫＯＦ」はコマンド投げのキャラはかなりやりづらかった……。あと、心配は専用ソフトの少なさ。今のところ、サードパーティの参入はないようなので、「ＫＯＦ」と「めろんちゃん」がどうしても遊びたい、という人以外は


▲茨城県　プリラソフさん：世界を調べ尽くすのは大変そうです。ホントに。

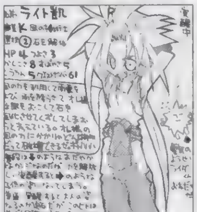

▲大阪府　雨宮五月さん：本来女じゃなかったら……とか考える間もないですね。



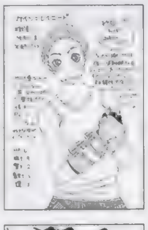
▲福岡県　いちがやまみさん：かなり厳しいですねぇ。色恋沙汰は怖いですから。

▲奈良県　輪廻さん：何となく不憫な女神様です。３人で１体なところも……。

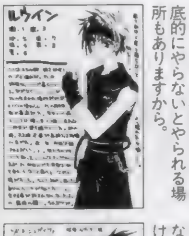
▲埼玉県　宮崎あさみさん：生きる方が大事だと思うんですが。実験はアレですが。


▲群馬県　次郎さん：覚醒すると何となく弱くなる気がしますが……？

◀神奈川県　柊玲さん：メガネかけないと地図とＤＰＳの差もわからないのですね……。

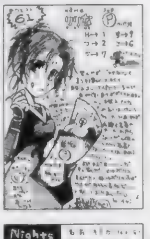

◀東京都　卯月渉さん：打撃系でしょう。女は寝技系。多分。あってます。

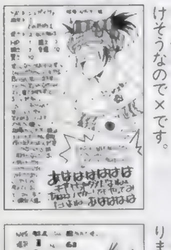
◀兵庫県　葵かさねさん：ホーくんの認めていない彼氏とは一体どんな人なんでしょう？



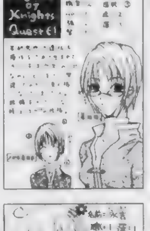
◀埼玉県　十槻久也さん：徹底的にやらないとやられる場所もありますから。

◀静岡県　泉水きらるさん：ソレは激怒するでしょう。多分。ギャグは大事です。


◀千葉県　唐川遊人さん：努力は大事ですからね。負けずキライも良いことです。


◀鳥取県　ねこ香織さん：かなり低レベルのギャグでもいけそうなので×です。

◀神奈川県　ＫＯＭＵＲＩさん：かわいらしい方がいいですよ。力一辺倒よりも。



◀岡山県　南音さん：メガネで変わるのはお約束。ボケに人気が集まります。

◀大阪府　カミオさん：高熱は怖いですよね。イロイロありますから。
◀東京都　祥人さん：大工見習いなハチマキ関係がいい感じです。

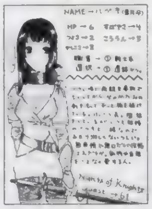
◀茨城県　小見幸子さん：かなり便利でしょう。というか無敵というか。

▲京都府　檀月子さん：泣きボクロは…ポイントです。

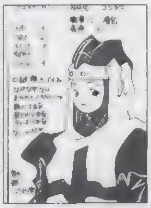
▲神奈川県　仲十泉さん：まあ、新米ですし。パタパタ。

▲東京都　社坂神酒さん：両親が熱い人だったんでしょう。

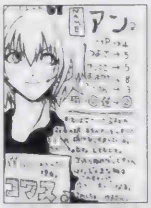
▲埼玉県　宮夢るなさん：人間の血を吸うのは……。


▲岡山県　南音さん：鳥がおしゃべりとかなんでしょうか？

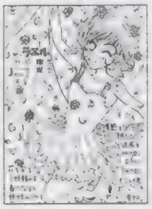
▲山梨県　ゆきこさん：食材……もしかして……。

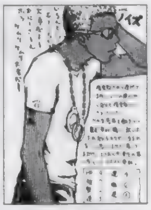

▲山形県　みるく１号さん：超人……そんなぁ。トホホ。

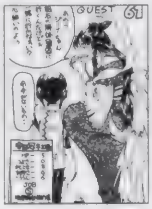
▲宮城県　蘭丸さん：破壊なわけですね。ドカーンと。



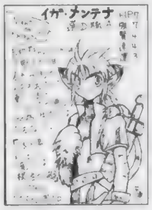
▲北海道　羽根本さん：魔力で大人になって何を……？


▲埼玉県　ちょこぐまさん：こっそり修行がカワイイです。


▲大阪府　昭直利さん：カタギになるのは大変なのです。

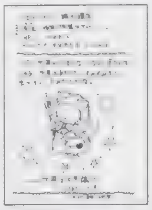


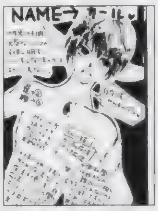
▲宮崎県　八房七支刀さん：マスターの命令なしじゃ……。



▲徳島県　宇海遊さん：まあ、防具にはなりますから。

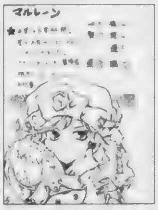
▲北海道　セトさん：かなりイカスお父さんです。


▲宮城県　だくてんまるさん：不思議ですよね。本当に。

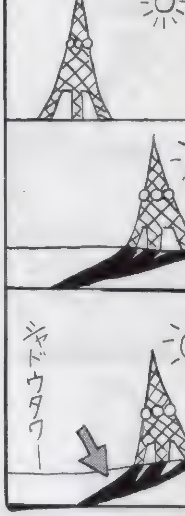


▲徳島県　桜風りらさん：好かれたいですからね。

▲新潟県　相良屋鳴子さん：ぎゅうぎゅうしたらイタイです。

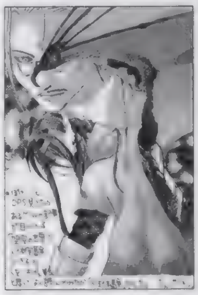


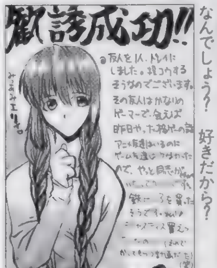
▲山形県　週末の怪人さん：流れの占いは当たらないと。



まんが／東京都　トマト（うまい　一本取られちゃったな　バクバク）

◀神奈川県　貞雅パグー20匹さん：ＰＳの次世代機なんてウワサも


◀大阪府　水上陽平さん：人生体験でしょうねぇ。やっぱり。



◀新潟県　ＡＹＡさん：なぜ今「鉄拳３」なんでしょう？　好きだから？

▲鳥取県　ねこ香織さん：ガントレットないですけどね。背広？

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は3360でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

まんが／東京都

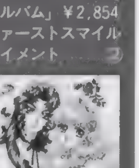
GMCD News

今回のオススメは、「スターオーシャン2nd storyアレンジアルバム」です。ファンタジーとＳＦが融合した世界観を見事に演出したオリジナルサウンドの中から未使用曲を含む全10曲を作曲者自らがアレンジした意欲的な１枚です。

現在発売中
- 「アンジェリーク デュエット ～飛行都市物語～」￥3,000（税込）コーエー ①
- 「AUBIRD FORCE AFTER オリジナルサウンドトラック」￥2,600（税込） バンダイ・ミュージック
- 「センチメンタルジャーニー BGM全曲集（完全版）」￥3,500（税込）バンダイ・ミュージック
- 「猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ Vol.2」￥2,600（税込）バンダイ・ミュージック
- 「スパイクアウト オリジナル・サウンドトラックス」￥3,000（税込）マーベラスエンターテイメント

10月31日発売
- 「センチメンタルグラフィティVIII～東京集合！アナタをもっと知りたくて…２～」￥2,625（税込）ムービック

11月６日発売
- 「スターオーシャン2nd story アレンジアルバム」￥2,854（税込）ファーストスマイルエンターテイメント ②



ゲームソフト激論座談会

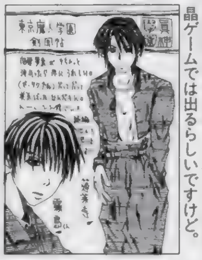
「DCどうしたか？　って予想なんですけど、この号あたりだと東京ゲームショウで見てきたハズですよね？　みなさん。フライング気味なハガキですけど教えて」神奈川県　伊賀野もんもんさん：

魔：どぇーす。その通りで～す。ＴＧＳ行ってきました。見てきました。ＤＣも見てきたよん。
ち：動いてましたな。
う：でもねぇ……。
魔：うん、ソフトは今一歩ってのが正直なところかね。買う？
ち：様子見。
う：ソフト次第。
魔：オレも待ちかなぁ。なんていうか、ＳＦＣの時や、ＰＳの時のような新鮮感はないよね。
ち：ないですなぁ。ちょっとキレイなＮ64ってとこ。
う：まあ、１日ＤＣを見てた人がＮ64やＰＳを見たら画面汚くて見れなかったって言ってたけど。
魔：まあ、基本性能が違うからそうかもしれないけど……１日見てないと違いに気づかないのはなぁ。どうも。『闘神伝』のエリスのシースルー衣装とか、『リッジ』のポリゴンカーの陰影とか、当時はゲーセンでも見れなかったモノがＰＳでは見れたし、触れた。そういうのがないよね。
ち：まあ、それでも、ソフトさえしっかりしてくれればいいんだけど……今回のＴＧＳではソレが確認できるほどちゃんとしたソフトは出展されてなかったなぁ。
う：ギャルないしね。
魔：キミはすぐそれね。
う：きー！　スグじゃないでちゅ。
魔：きー！　スグでちゅ！
ち：でも新しいところがないって点ならソニーの新周辺機器、ポケットステーションも一緒。３千円なのはいいけど、あの液晶で何が出来るんだろうって感じ。
魔：32×32ドットだから、パズルはいけそうだけど、ソニーの宣伝文句によく出てくる「持ち歩いて育成」ってのはムチャだよなぁ。
う：万歩計付いてないしね（笑）。
ち：何より、文字をキチンと表示できないのはイタイ。ＧＢとは言わなくてもＤＣのビジュアルメモリ、ネオジオポケットと比べてあまりに……全体に小さいのはいいけれど。
魔：首にかけて持ち運ぶ……ってのも一見良いんだけど、傷つきやすそうだよね。
ち：赤外線で通信、対戦できるのはいいけど、道で突然「すいません、対戦してください」と申し込まれても、「あ……そのソフト入ってないや」でオジャンとかね。
う：急いでるときとかはうっとうしいしね。大抵移動してるわけじゃない？
魔：きっと、ＰＳクラブのイベントとか、ＴＧＳとか、ゲーム系のイベントでそういう光景が見られるようになるんでしょう。
う：名刺交換会みたいな感じ？
ち：パソ通のポケステ交換オフ会（パソ通で知り合った人たちが実際に集まって話し合ったり、飲んだりする会）とかね。
魔：その辺ちゃんと考えたソフトが出てくるといいんだけどねぇ。まあ、最初はＰＳ起ち上げなくても中身がチェックできるとか、将来無線でデータをコピーできるようになりそうだとかで満足しないとかな。きっとポケステ発売同時に普通のメモリーカードが値下げされるはずだから（オレ予想）、そっちの方がうれしいなぁ。マジで。千円くらいか？　ダメか？

「インターネットってどうなんですか？　なんか楽しそうだけどよくわかんないんです」東京都　ラバーバ晴さん：

魔：大丈夫。オレラもよくわかってないから。
う：編集部ではネットワークに詳しい人がいるから成立してるっていうか。原稿のプリントアウトもネットワーク越しだからね。
ち：結局、面倒くさい上に、普通なら電話代がかかるし……会社で導入して専用スタッフが管理してってところまでいってこそ、道具として使えるようになるっていう感じですからな。
魔：個人でインターネットやってＨＰ作ってって人は根性あるよね。オレラは専用線使ってるのにイライラしたりしてるもの。
ち：１回やり方を覚えちゃえば、結構カンタンだけどね。
う：とりあえず、ゲームメーカーにアクセスしてると新情報発見したりして。楽しいよね。
魔：業界裏情報とかね。
ち：とりあえず会社でアクセスしてるのはお仕事ですからなぁ。あまり余計なところへは行けないし。
魔：メールで連絡取り合うのもＦＡＸよりもラクでいいよね。編集部内の連絡もかなりラクになった。
ち：ラクになって使うようになった反面、ネットワークの調子が悪いとダメージ大。
う：メーカーさんからのメールが１週間経ってから届いたり。
魔：キミは見てないだけ。
う：きー！　見てないのはお前だ！
魔：きー！　なんだとお前だ！

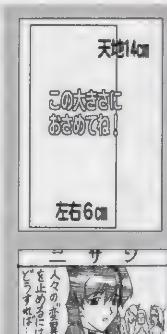
◀宮城県　蘭丸さん：コンビニで安くなってたのはスゴイですね。基本的に定価売りなのに。



◀大阪府　パラノイアさん：続編出るといいですよねぇ。バンダイの液晶ゲームでは出るらしいですけど。

お笑い４コマ道場

４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。笑う門にはクリスマス。ん？　（魔）

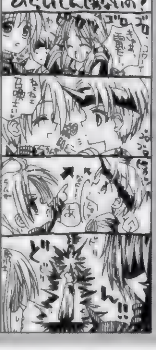


４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

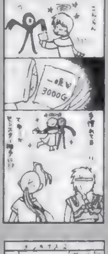
◀福岡県　リンチンチンさん：寝てろって……そんな乱暴な。チュチュの見苦しいジタバタっぷりはかなり予想できそうでイヤーンです。

◀岩手県　瀬田戒里さん：というか、髪の毛さえこうならラムザなのか？　って感じです（笑）。いいですねぇ。なんていうか。

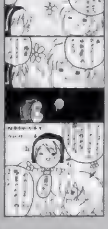
◀愛媛県　むにゃんさん：あの応援システムかなり強引ですよね。いるなら最初から来いって感じ。電話で呼ばれても……。



◀宮城県　蘭丸さん：こうしてまたひとつ、危機は救われたのでした。きっと真っ黒焦げの木炭のような召喚士が……まさに召喚死。



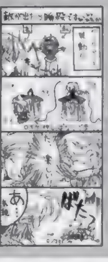
◀神奈川県　船津さん：というか、ときめいちゃダメなのだって感じでしょうか？



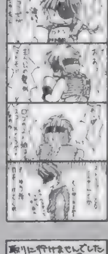
◀神奈川県　龍百蓮さん：ああ、隊長思いの部下がいい感じです。こうして部隊は強くなるのです。

◀秋田県　もろ平野さん：まあ、いい看護婦にはなれるでしょう。しかも再就職もカンタン。

◀大阪府　広瀬亜理さん：本って重いんですよねぇ。特にあの厚い紙の同人誌ってヤツは……。

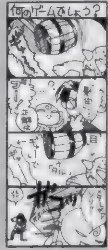


◀徳島県　飛鷹みさぎさん：楽しくてもやりすぎはマズイですよ。フラフラフラ。トホホ。



◀兵庫県　山田豪さん：目が行っちゃいますよね。そういうところに。どうしても。

◀宮城県　ＮＡＫＯさん：それもこれもみんな貴方のためなの！　ね？　じゃなくて？　どうよ？



◀滋賀県　ごぢうりさん：分かれっていうのがムチャっていうか。かなりイヤな家族内クイズです。

◀富山県　毛さん：まあ、ソレが基本でしょう。じゃないとダメ。マリンカリーンじゃ……。

◀東京都　蒔村祐さん：Ｖネックのセーターはかなり来てますよね。風紀委員として。センス……。

ＰＳ参入のシステムソフト『サイバー大戦略』あたりに、個人的に注目してきたりしました。……うん。仕事で行ったんだけど、楽しかったなぁ……。しかし、ＰＳが多かったですねぇ、ＴＧＳ。セガはまだＤＣが発売されてないから、ＰＳに比べると元気がなかったみたいだけど、まぁこれは今回だけだろうとは思うんですが。……なんか、会場全体がＰＳ一色、って感じだったから、ちょっと驚いちゃいました。まぁ、ゲームボーイやＮ64も、あるにはあったんだけど……ちょっと勢いは弱かったかな。そういう意味で、今現在、この瞬間のゲーム業界を象徴したショウだったのかもしれない……なんて、難しいことを考えていたらアタマが痛くなっちゃいました。なんだか気分が悪いので、今日はもう帰ろうと思います。……15分くらいだけど、タクシーに乗っちゃったのが悪かったのかなぁ……。クルマ、弱いんだよなぁ俺。（平）

10月からいろいろな新番組が始まりました。個人的なお気に入りは「ＭＡＳＴＥＲキートン」、「彼氏彼女の事情」、「魔術師オーフェン」かな。「ガサラギ」も始まる前は気になっていたのですが、見逃してしまって（涙）。もうビデオの予約がいっぱいなのです（ドラマもおもしろいのがたくさんありますし……）。（魔）に聞くとおもしろそうなので、ぜひ見たいのですが日曜の朝ってなかなか起きられません。「カレカノ」は賛否ありますが、私は「こどちゃ」に通ずるドタバタしたノリが大好きです。（う）

某誌に、今度はルーティのアクションドールの情報が載る。どうやら正式に発売されそうな様子で安心する。ただ、発売日が不明なのが気になるところ。さて、先日、ボークスからフルアクションモデル・エクセレントタイプが入荷したとの連絡を受ける。早速秋葉原のボークスに品物を取りに行き、製品版を検品してみる。可動範囲が広く、色々と遊べそうだが、仕上げの状態が結構雑なので減点モノ。接着剤が大分はみ出ているしね。成形色がどす黒いのもマイナスポイント。これらは改善して欲しいところだ。まぁその分安いんだけどね。（ち）

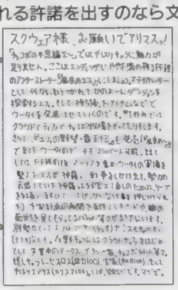
なんだか最近、結構いそがしくて、全然ゲームができてません。……と、いいたいところなんですが、それでもスキを見てはちょこちょこプレイはしていたりします。今、おもにやってるのは「センチメンタルジャーニー」と「御神楽少女探偵団」。「センチ」は今ひとつプレイが滞りがちなんですが、「御神楽」は頑張って進めてます（とはいえ、今のところ第3話「夢男」に入ったばかりですが）。「御神楽」って、各話が終わるごとにオマケモード「御神楽少女探偵団の休日」の内容が変化していくので、なんだか早解きするのがもったいない気もしちゃって……結構のんびり楽しんでます。TGSで「御神楽2」も発表されたことだし、今後も楽しみです。TGSといえば、ビッグタイトルを除外すると、エクシングの「マーメノイド」、NTT出版の「リトラバ・シーソーゲーム」、T&Eソフトの「Sonata」、そしてついに

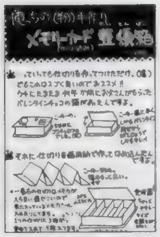
PS 拡張計画

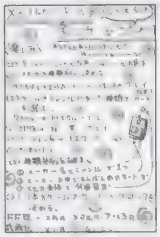
PSの久しぶりの新周辺機器、ポケットステーションが登場。中身がどうこうより、職業柄、略称をどうするのかが気になるところ。英字だと同じPSになっちゃうしねぇ。困りものです。まぁ世間では、きっとポケステと呼ばれるのでしょうけれど。（ち）

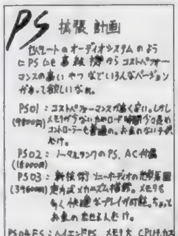
デジキューブから出た『ゼノギアス』公式設定資料集を買う。田中邦仁彦師匠のイラストの扱いが小さいのに少々不満を覚える（せめて師匠がアクリルで着彩した絵くらい大きく扱って欲しいものだ、師の画集に入れる許諾を出すのなら文句はいわんけど）が、まぁ満足、超高いけど。しかし、友人の千太郎さんにソフトを借りたのが半年前。プレイしても、起ち上げてすらもいないオイラはかなり非道いヤツ。早く返して上げんとね。

▲北海道　ころーにゃさん：何となくステキな感じがします。

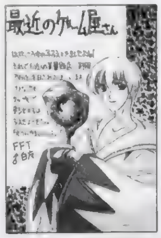

◀神奈川県　藤原純友さん：「覇王伝」やりたいですねぇ。かなり。

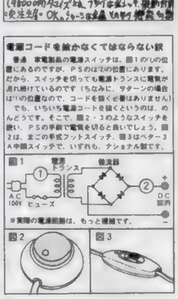

▲兵庫県　山田豪さん：そういう工作は大事ですよね。


▲宮崎県　えぶえぶさん：色がアレだけあればこだわってOK。


◀滋賀県　現在進行形さん：ソレもありですよね。普通ですし。家電なら。

▲大阪府　三日月哀さん：いいですよね。男女。ヤッパリ。


▲大阪府　広瀬亜理さん：カップルはうらやましいモノです。


◀愛知県　MASAさん：コンセント抜くのは大事なわけです。

他機種のことも話したい

TGSのおかげで話題が豊富かというとさにあらず。SS&N64の寂しい状況を確認した次第。うわさのDCのソフト群も現状では……モノが多く先行き不透明。なかなか厳しい昨今です。（ち）

DC　『ソニック』以外に大きなモノは展示されておらず、ガッカリ。『VF3tb』も『セガラリー2』も、開発度が低いのか業務用よりも格段に落ちる内容。見た目からして差があるのは何とかしないといけないのでは？　11月27日の発売までに何とかなることを期待します。でも、コントローラーの方は、思っていたほど使いにくいモノでもなく、持ちやすかったのが印象的でした。とにかく、ソフトの様子次第ですね。カプコン系格闘が出る頃に買いかな？

SS　10月発売予定の『マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター』と『バーチャコールS』が出てしまうと、終わった感の強いSS。（ち）としては、ほかに欲しいソフトがないのも事実です。TGSでは、セガブースのウラで、ひっそりとSSの試遊台が展示されていたのが、哀愁を誘って印象的でした……。とりあえず、早く『ルナ2』をクリアしないとなぁ。でも、メガCD版とほとんど変わらない内容が……。トゥルーエンディングを見ることだけが楽しみです。

N64　久しぶりにプレイしてみたいソフトの出てきたN64。バンダイの『エヴァ』は、好き嫌いはともかく触ってみたい印象的なソフトでした。これでN64を買うかといわれればうなってしまいますが、話のタネにプレイしてみたいのは確か。でも、ハドソンの『ゲッターラブ』の方が（キャラはともかく）気になるかも？

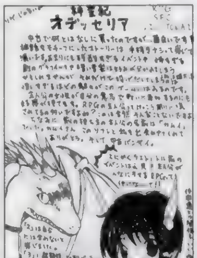
その他　個人的に楽しんでいるのが、PSの『トイズドリーム』。開発も上々で楽しいゲームに仕上がっています。『無人島物語』の流れを汲むアイテム作成SLGですんで、『無人島』シリーズが好きな方は試してみては？　そうそう、Win版『女神異聞録ペルソナ』が出るようなのでファンは要チェックです。

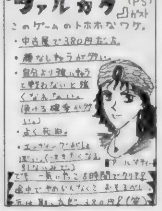
クソゲー万オマー

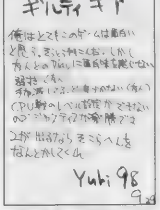
落ち葉が風に飛ばされ「かさかさ……」という音を聞くと秋を感じます。この季節って一番好きなんですよ。何故かせつないけれどね……。（う）

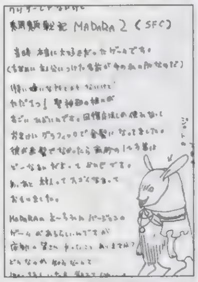
秋って何故せつないのか……。やっぱり昔を思い出すからではないでしょうか（何故思い出すかは……秘密・笑）？　そこでふと考えました。私が最初に買ったゲームは何だったのか……。確か『忍者くん』だったような……。これがやりたくてFCを買ったのでした。まぁ、その当時はキャラや面が削られていても、家で好きなだけ遊べるだけで「すげ〜」でした。今は「家で遊べる便利さ」よりも「完成度」が重視されています。まぁ、当たり前ですね。だったら『忍者くん』完全版を出して（笑）。

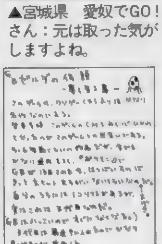
ゲームショウでDC見て、触ってきました。思ってたより「スゴイ」という印象はなかったです（メガドラ▶サターンほどの衝撃は受けませんでした）。『バーチャ』も『セガラリー』も特に興味がないので、とりあえずDCに関しては「待ち」にすることにしました。『バイオ』が発売されたら……ということで。今はPSだけで充分満足です。これから年末にかけての、私的な目玉は『幻想Ⅱ』と『トゥルーラブ2』、『ZERO3』といったところ。来年も『エルツ』や『FFⅧ』があるので楽しみ。でもその前に『御神楽』をクリアしないと……。このゲーム、始めると加速度的にハマっていってなかなかやめられないから、よっぽど時間がないとプレイできない……。あぁ、早く家に帰って遊びたい……。

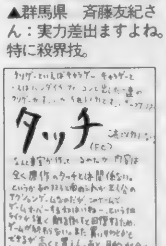

▲茨城県　プリラソフさん：何となく変な共通感がありますよね。

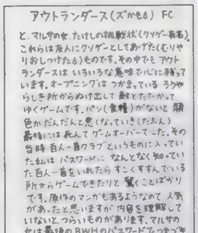

▲宮城県　愛奴でGO！さん：元は取った気がしますよね。

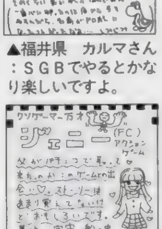

▲群馬県　斉藤友紀さん：実力差出ますよね。特に殺界技。

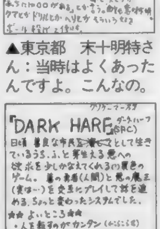

▲徳島県　長尾叶矢さん：もう少しって感じのする作品でした。

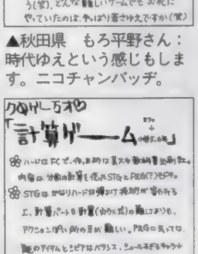

▲福井県　カルマさん：SGBでやるとかないしいですよ。


▲東京都　末十明特さん：当時はよくあったんですよ。こんなの。

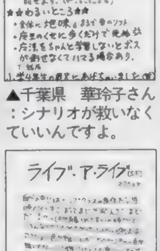

▲秋田県　もろ平野さん：時代ゆえという感じもします。ニコチャンバッチ。

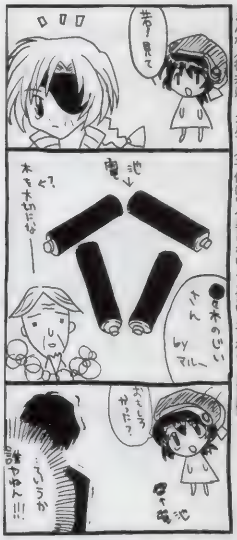

▲宮城県　愛奴でGO！さん：かなり難しかったんですけどねぇ。


▲千葉県　華玲子さん：シナリオが救いなくていいんですよ。


▲三重県　風祭さん：まあ、ただ勉強するよりはいいかもしれません。

▲宮城県　嘉居夕晏さん：覚えゲーですよね。RPGじゃないけど。


▲大阪府　洗川竜二さん：SFCサンデーともいえる作品。



まんが／福井県　カルマ（子供はワケ知らないこと言いますから（ま））

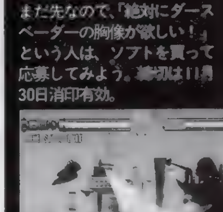
脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

バンダイから今冬に発売予定のPS用ソフト「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」の発売を記念して、「逆襲のシャア フィギュアプレゼントキャンペーン」が実施されている。キャンペーン実施店舗で予約すると、予約特典として「シャア・アズナブル」の着色済みフィギュアがプレゼントされるのだ。このキャンペーンは、フィギュアがなくなり次第終了となるので、シャアのファンは、早めに予約して確実にフィギュアを手に入れよう。

●キャンペーン情報

ビーピーエスより好評発売中のPS用ソフト「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ」の発売を記念して、「スター・ウォーズ オリジナルグッズプレゼントキャンペーン」が実施されている。ソフトに同封されているアンケートハガキを送ると原寸大のダース・ベーダー胸像をはじめ、スターウォーズグッズが抽選で212名に当たるのだ。キャンペーンの締切はまだ先なので、「絶対にダースベーダーの胸像が欲しい！」という人は、ソフトを買って応募してみよう。締切は11月30日消印有効。


▲グラフィックは、「スターウォーズ」を手がけたルーカスアーツが制作しているぞ！

携帯ゲームやPDAに関してはみんなが書いてるのでいいかなと思ったら……肝心の「ポケットステーション」（略してポケステ）のコトがサッパリじゃないですか……トホホ。いや、かなりいいですよ。あれ。遊べます。あくまでオマケとしてですが。GBみたいにソレだけで完結した何かを作って楽しむことは不可能かもしれないけど、片手間にピコピコやるにはちょうどいいです。液晶も見えるし、ボタンも押せます。ばっちり。まあ、後はコレが3千円なんで、通常のメモカはもっと値下げして欲しいなぁ。（魔）

■魔王31才エオ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。エオは志村高校テニス部の先輩に対するアイサツ。

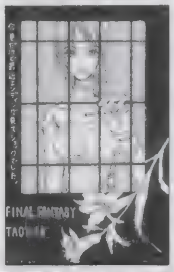
■犬エオ：働くときは本当に良く働く彼。あぁ今回もギリギリに原稿届いて良かった。

■バオウ中里エオ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。年末はガンガン忙しくなるからなぁ。

■ほやへ田島エオ：卑劣なゲームプレイなら天下一。オモチャで楽しそうなので良かったです。

まんが／宮須歩（マッピー原稿遅いよ。マジで）・イラスト

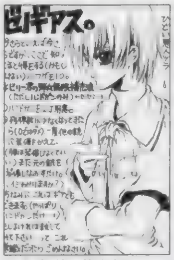
◀三重県　橘光輝さん：きつめなところがカワイイんですよね。メガネ外して笑うし。もうメロメロ？

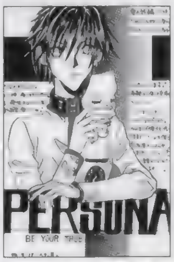

◀北海道　セトさん：まあ、今さらプレイもいい感じです。ショックは変わらないですしね。

▲滋賀県　北天きしめんさん：錬金術でバンバン稼いじゃいますの。

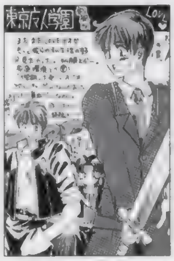
▲岡山県　水鶏さん：難しいです　推理モノって作るの難しいですから。

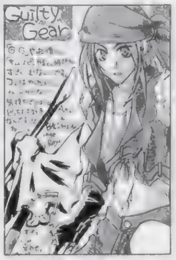
▲富山県　毛さん：忍者剣は踏み台にもなります。短めですし。


▲北海道　龍太郎さん：力押しもいいですがたまにはこんな技で……。



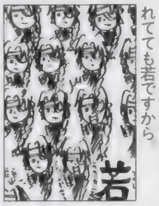
▲兵庫県　うきょ星人さん：まだまだ楽しめるわけですね。


▲東京都　来須真矢さん：完全に続編としてでもいいですよね。



▲埼玉県　卯月レイヤさん：まあ、仕方ないかもしれません……。

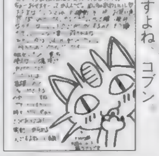
▲新潟県　RATAさん：ありますよね。自分読み。特に人名。

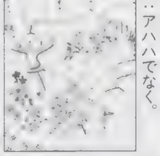

◀鳥取県　コジロウさん：ずれてても若ですから

◀富山県　毛さん：寝言も気にしないと。

◀鳥取県　遊戌さん：まあ、きっとそうでしょう？

◀大阪府　昭直利さん：似すぎ。というか村雨……。


◀大阪府　毛抜きさん：カワイイですよね、コブン

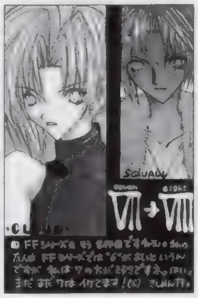

◀山口県　なっちん&榊ちゃんさん：アハハでなく。

◀愛媛県　むにゃんさん：高校生にラーメンおごりは……。

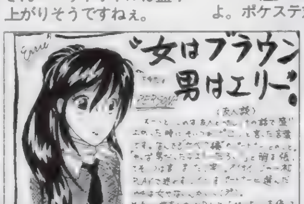
◀福岡県　ホルヲさん：かじられたいんだから……ねえ。

◀三重県　橘光輝さん：京一。カッコイイですねぇ。本編でもかなりいい感じだと思います　精神的に強いですし。かなり。昔は悩んだのでしょう。じゃないと、ね。

▲静岡県　えんぜるぼーいさん：ペットボトルは盛り上がりそうですねぇ。


▲滋賀県　北天きしめんさん：「Ⅷ」も楽しそうですよ。ポケステ対応とか。

▲大阪府　小林賢治さん：ファンタジアもかなり楽しめそうです。



▲兵庫県　メタル三太郎さん：エリーですよね。やはり（笑）。

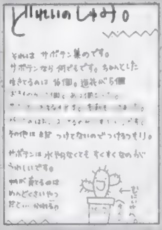
▲大阪府　じまさん：話長そうですもんね。女の子の喫茶店話って。

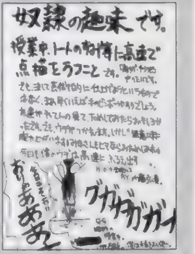
奴隷の趣味

時間と共に趣味は変わっていきます。というかオレは増える。お金に余裕があると、ついつい……時間のかかる趣味は不可能なのが玉にキズ。旅行とか行きたいなぁ。（魔）

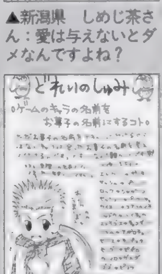
「CDを壁に飾ってます。パッケージがキレイなの多いじゃないですか。で、通販で買った網の家具に吊るしてます。結構いい感じですよ。気分で取り替えれば気分転換になるし。ちょっと場所取りますけどね」奈良県　無傘志蝶王さん：

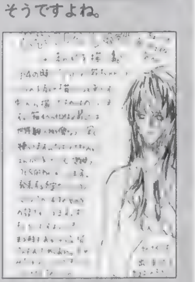
なんだか、前回に引き続きCDネタです。でも、この装飾品にするってのは結構良いですよね。確かに模様替えラクそうだし。でもオレは……ダメだなぁ。ちゅーかですね、オレん家にあるんですよ、CDを斜めにして置いておくタイプのラックが。もう、半年間とか、ゲームがゴチャゴチャに並びっぱなし。あれ、ひとつひとつ取り出してハタキかけないとだし。きー！　あーもう面倒くさい！『ワイルドアームス』とか『ペルソナ』とか開けてないSSのソフトとかもうたくさんでいやーん。そのうちハウスダストに埋もれて白く沈んで行くんだ。多分。ビジュアル系？

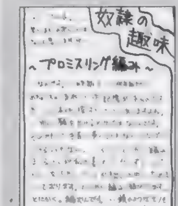

▲新潟県　しめじ茶さん：愛は与えないとダメなんですよね？



▲香川県　大山明日香さん：腕の筋肉は鍛えられそうですよね。

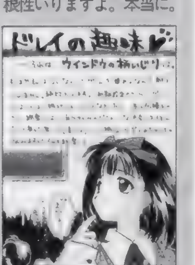

▲島根県　高末りつきさん：ハゲチャビンよりもいい気がします。


▲京都府　ゆず21号さん：自分マンガは書くの根性いりますよ。本当に。



▲静岡県　紫雲英さん：鎖。無心で何かするのって楽しいですよね。

▲岡山県　水鶏さん：うーん。ギリギリな気もします（笑）。



▲大分県　英桃さん：1時間、2時間は当たり前でしょう。

無くてもいいわけで……もしも振り上げて人の頭に落としたら……やられた方は確実にいってしまいます。レプリカでもリッパに武器なワケです　オレラの書いた文章でもしも武器欲しいなぁとか、買いに行こうと思っている人は（実際、前号が発売されてから山海堂さんに問い合わせ、来店がたくさんあったらしい）その辺、良く考えて、お粗末な行動を取らないようにして下さい。実際、オレラも喜んでますが、普通の人の前で何かしてませんし、楽しむのも自分の家でのみです。1人のミスがお店存続の危機になったりします。その辺を理解して、ちゃんと楽しめる人はOKですが、それこそお母さんに「まあ、なにこれ？　買った？　危ないじゃない！　あ、そうね、こんなモノを売る店が悪いのよね！　こんなモノ売ってるお店はPTA会議で署名集めて営業できなくしなくちゃ」なんて言われそうな人はガマンすること　なんでもう剣を持っていて楽しんでるヤツに偉そうなコト言われなきゃならないんだよ！　という意見もあるとは思うけど、それくらい注意しないと、スグに圧力かけられてしまいそうな危ういアイテムだと思うんですよ。オレラ自身で守らないと。ね（魔）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききエオ：ゲームを進めるスピードが以上に速すぎ。きっとキミの脳には小人さんが住んでる。

■さとちーエオ：原稿忘れて帰ろうとして副編酋長に呼び止められ率100%。「奴隷書いた？」って。

■ちくちりエオ：皮肉を言うのが大好き。髪の毛がかなり小池さん状態でいい感じ。親しみやすい。

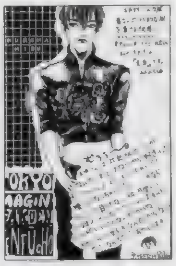
■平吉エオ：Dで忙しかったけど週末は家でエロゲー三昧。会社にパソコンないから。わかりやすい。

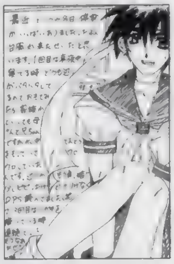
前回書いた武器購入の件なんですが、問い合わせが結構多いので、キチンと書いておきます。オレラが模造の剣や盾を買ったのは鎌倉の大仏前にある「山海堂商店」(問い合わせ先0467−22−1357)というおみやげ物屋さんです　ここでエクスカリバーだとか、シールドとか、アックスだとかグラディウスだとか買ったわけです(長物が大体2万円弱)このお店はまさに「ウィザードリィ」のボルタック商店のような品揃え(槍からレイピア、日本刀、手裏剣まであります)で、冒険者に憧れていた我々のようなバカ丸だしオタクには真のパラダイス。中に入った時点でドキドキしちゃって「で、オレは何を買わなきゃいけないんだろう」(何を買おうかなじゃない)状態になっちゃったワケです。で、オレ様一同大量購入(笑)。現在も何をするってワケでもない剣を鞘から出したり入れたり眺めたりで楽しんでるワケです。と、そんな感じでRPG好きにはたまらない山海堂商店さんですが、売っている武器は当然、模造品、レプリカ。なので刃はないですし魔力(笑)もありません。ただ……鉄だったり合金だったりして長物は大体3〜5kgあります。剣は、まあ、ともかく、アックスなどの打撃系の武器は本物だって元々刃が

▲茨城県　ぴーちょさん：本格美形ですから。無口ですしね。

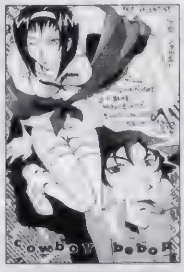
▲石川県　更人黙夜さん：羽根は……生えてたんでしょうか？

▲埼玉県　十槻久也さん：肉まんで生きていくわけです。やはり。


▲愛媛県　ストレッチマンさん：それくらい自分を前に出せればGOです。


▲埼玉県　NoMiさん：水害多かったですからね。大変です。

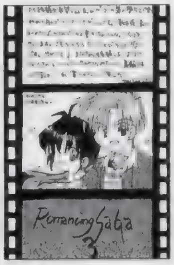
◀宮城県　蘭丸さん：まあ、美女には美男が必要ですし。


最後奴隷…：奴隷のページの間違いを探して下さい！見事当たった人はスゴク誉められます

◀愛媛県　日向ラジヲさん：ゲーム性変えてもいいですよね。

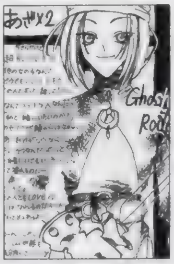
▲静岡県　八神れんさん：チョコボはどうなるんでしょうねぇ？

▲滋賀県　北天きしめんさん：キャラはそのままがいいですけどねぇ。



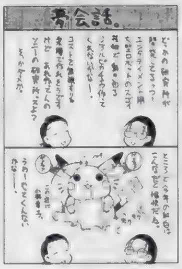
▲兵庫県　葵かさねさん：まだまだ遺産はあると思うんですけど。

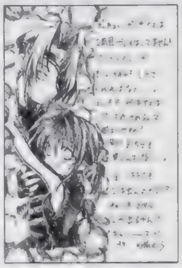
▲埼玉県　JMタケシさん：ついつい気になりますよね。時間かかるし。


▲新潟県　しめじ茶さん：かなりワガママなんですが……くっつきません。

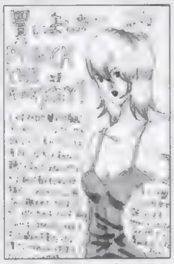
◀新潟県　藤月エンさん：さあ、買ってみましょう。ドーンと。

◀兵庫県　水見さん：だってセンギョクとキョウシガがくっ付きますし。


◀東京都　祥人さん：小林幸子ならやってもおかしくないですね。

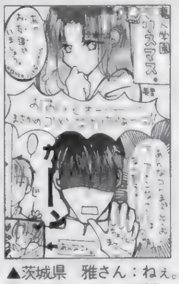

◀岡山県　樹宮国平さん：そういうサブキャラのサブイベントがもっと……。

▲神奈川県　ひさぎさん：まあ、ナルシストってこんなモンです。


▲京都府　ゆず21号さん：アナログは傷みやすいので気を付けて下さい。

▲大阪府　ゆきなさん：彼女、いい感じですよね。幼いし。口説かれてるし。

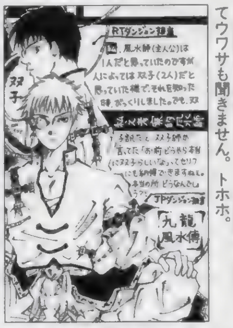
▲新潟県　早乙女志乃さん：デキに期待！　元々パターン少ないんだし。


▲茨城県　雅さん：ねぇ。酷いですよねぇ。絶対。うますぎです。

◀福岡県　ホルヲさん：頭剃るのはかなり悲しいですね。軍人さん。

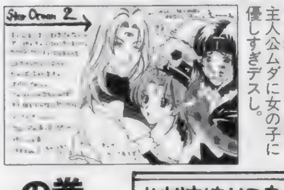
◀山口県　霧葉みしでぃあさん：ついでに主人公だといいんですが↑ガフ。

◀新潟県　早乙女志乃さん：この3人で暮らしていた頃がもっとステキな少年期の思い出でしょう。絶対。いいですよね。



◀山形県　いふじこうさん：続編……出るってウワサも聞きません。トホホ。

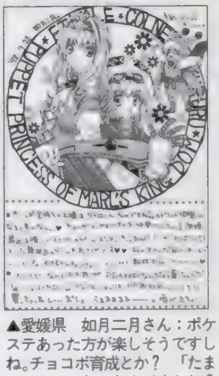
▲茨城県　雅さん：まあ、ラーメン好きだからいいかぁ何て思うわけですよね。本当にラーメン食べたりして。



◀宮城県　トモさん：主人公ムダに女の子に優しすぎデスし。

▲兵庫県　うきょ星人さん：ザックスはものすごく優しいですよ。なのに忘れてるなんて……クラウド……。

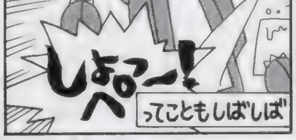
▲大阪府　柳けふさん：ドラマチック！　もっとシナリオあっても良かった？　って感じです。すぐ終りですから。



▲愛媛県　如月二月さん：ポケステあった方が楽しそうですしね。チョコボ育成とか？「たまごっち」みたいなんですかね？

ハガキで知り合ったら？　の巻

インドの山奥でハガキ修行してきたオレこと、山柿旬平は七色のハガキを使い分けるハガキーマンである。ハガキーマンの必殺技はハガキダイアモンド。ハガキの角をダイヤモンドよりも硬くして、投げつける痛めの技だ。だがしかし、この必殺技は連射できない。なぜなら1枚投げる度に500ハガキ力（ちから）を消費するからだ。変身はさらに大変だ。変身の度に3万ハガキ力消費。実際オレも変身したことがない。お師匠様の言うことに間違いないから安心だが？



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.88係

〒	－	ここにはなにも書かないでください。
住所	都道府県	
	TEL　（　　　　）	
氏名	フリガナ　男・女	生年月日　年（西暦）　月　日　19
職業	1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他	

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】			
【3】		【4】		【5】	
【6】		【7】			
【8】					
【9】				【10】	
【11】	枚				
【12】					
【13】		【14】		【15】	
【16】	売	買			
【17】					
【18】		【19】		【20】	
【21】					

電撃PlayStation VOL.88 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P.155のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、11月12日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

特別付録メモリーカードシールコピーライト

ⒸSeven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークスⒸMedia Works 1998 イラスト/岩瀬さとみⒸAsmik Ace Entertainment Inc./SHOUT! DESIGNWORKSⒸ1998 Sony Computer Entertainment Inc. 前田有奈紀ⒸXING 1998 Ⓒ1996,1998 アグミックス/蘭宮涼、龍炎狼牙ⒸMuuMuu CO.,LTD.・SYSTEM SACOM Corp・ENIX 1998 Ⓒ KING RECORDS Co., Ltd. All Rights Reserved イラスト/近藤敏信ⒸCAPCOM 1998Ⓒ1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Ⓒ1998 KOEI CO., LTD.Ⓒ岡崎武士Ⓒ HUMAN 19981998 ⒸASCII Corp/Marehen BreakerⒸXING 1998 キャラクターデザイン・作画監修/香川久Ⓒ1998 KOEI CO., LTD.ⒸTAMSOFT 1998Ⓒ1998 T&E SOFT,Inc.ⒸTGL 1998ⒸNAMCO LTD.Ⓒマーカス/サンライズ・バンプレスト・三菱商事 ⒸBANPRESTO 1998Ⓒ石森プロ・東映 ⒸBANDAI 1998ⒸGENKIⒸ1998 KOEI CO.,LTD PH提供/JRA Ⓒ1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.ⒸSony Computer Entertainment Inc. Produced by Contrail Inc.Ⓒ1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar&Rockets Inc.Ⓒ石森プロ・東映 Ⓒ東映 Ⓒ1998 ASTEC21 ⒸBANPRESTO 1998Ⓒ1998 毎日コミュニケーションズ/フェイクラフトⒸ1998 広井王子/文化放送/アミューズⒸ1998 ASCII Corp/Japan VistecⒸ神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFIX・丸紅/「スレイヤーズ」製作委員会 ⒸBANPRESTO 1998 イラスト/あらいずみるいⒸ1998 アトリエ彩・Media Works Inc.ⒸSR-12W／PIONEER LDC.Ⓒ1996,1998 NAMCO LTD.Ⓒ1998 KSS キャラクターデザイン／そえたかずひろ
イラスト　鈴城芹・ヘルカオス

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①［特報］魔女っ子大作戦 ②［特報］ラングリッサーⅣ&Ⅴ③［特報］I.Q FINAL④［特報］Lの季節⑤［特報］リフレインラブ2⑥［特報］Dance! Dannce! Dance! ⑦［特報］テーマアクアリウム⑧［特報］後夜祭-a sherd of youthful memories- ⑨［RPG］ファイナルファンタジーⅧ⑩［RPG］チョコボの不思議なダンジョン2⑪［RPG］新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ⑫［RPG］幻想水滸伝Ⅱ⑬［RPG］ポポローグ⑭［RPG］サウザンドアームズ⑮［RPG］ETERNAL CHAIN⑯［RPG］みつめてナイトR 大冒険編⑰［RPG］ドラゴンヴァラー⑱［RPG］モンスターコンプリワールド⑲［攻略］メタルギア ソリッド⑳［攻略］実況パワフルプロ野球'98開幕版㉑［攻略］レガイア伝説㉒［攻略］サンパギータ㉓［攻略］beatmania㉔［攻略］星の丘学園物語 学園祭㉕［攻略］電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!㉖［特集］ポケットステーション特集&プレゼント㉗［特集］進化するアドベンチャー㉘［新作］ヴァンパイア セイヴァー EXエディション㉙［新作］久遠の絆㉚［新作］ADVAN Racing㉛［新作］クラッシュ・バンディクー3㉜［新作］マクロスVF-X2㉝［新作］ファーストKiss☆物語㉞［新作］TOYS DREAM㉟［企画］火星物語㊱［企画］御神楽少女探偵団㊲［企画］電撃ナムコスクープ㊳［連載］DPSソフトレビュー㊴［連載］電撃PSコロシアム㊵［連載］4色奴隷㊶［連載］電撃プレイクエスチョン㊷［連載］ウラワザデータベース㊸［連載］はじめて物語㊹［連載］電撃コラムス㊺［連載］PSの奴隷㊻［連載］電撃ランキングステーション㊼［連載］電撃NEWS STATION㊽［付録］メモリーカードシール秋の新作SPECIAL

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.214～P.215)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション88号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号PlayStationDの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③買ったことがない

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.214～P.215)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか?

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか?

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃NEWS STATIONで最も知りたい情報は何ですか?

①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(販促物・CD等)④アニメ・OVA等の情報⑤一般的な話題⑥その他(自由に書いてください)

【20】あなたはポケットステーションを買おうと思いますか?

①買う②発売されるソフトの情報を知ってから決める③同日発売のソフトが多ければ買う④様子を見る(すぐには買わない)⑤買わない⑥わからない

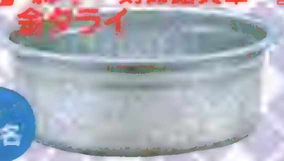
【21】電撃プレイステーション88号への意見・感想を書いてください。

 Vol.85のプレゼント当選者の発表は、P133をご覧ください。

東京ゲームショウ'98秋 オリジナルグッズSPECIAL

電撃PlayStation 88号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.88



1『影牢〜刻命館真章〜』金タライ

1名

▲最強のトラップと名高い"タライ"。実際の賞品にはテクモのロゴが入るぞ！
（提供：テクモ）

2『スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス カシ』ポスター4枚セット

5名

▲ゲームオリジナルのキャラ、アーデン・リンを含む人気キャラのポスター。
（提供：ビー・ピー・エス）

3『Pixygarden(ピクシーガーデン)』ポスター（提供：エス[illegible]ト）

5名

▲幻想的な雰囲気に、思わず引き込まれそう。CHOCO氏のイラストがキレイなポスター。

4『RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN』Tシャツ 『Cool Borders3』Tシャツ

各3名

▲デザインもクールな、ロゴ入りTシャツを各3名様に大放出！
（提供：ウェップシステム）

5『アドヴァンストV.G.2』トレーディングカード3枚セット

10名

◀非売品のレアカード3枚セットなのだ！
（提供：テイジイエル）

6『アドヴァンストV.G.2』設定集（カラー版）

5名

▲木村貴宏氏の魅力あふれるキャラの設定集を5名様に。
（提供：テイジイエル）

TGS出展タイトル 体験版

各5名

▲パーティプレイが楽しいTBLの体験版だ！
（提供：エニックス）

8『いただきストリート ゴージャスキング』体験版

9『アドヴァンストV.G.2』体験版

▼珠緒、優香、真奈美の3人が使用可能な体験版。
（提供：テイジイエル）

10『ガンホーブリゲイド』体験版

▲本格派ロボットSLG。最初の戦闘が楽しめるぞ。
（提供：トミー）

7『モンスターファーム』ヨーヨー

3名

◀第2弾も制作快調の育成SLGのヨーヨーをプレゼント。
（提供：テクモ）

11 TGSグッズ福袋

5名

DPS編集部員が東京ゲームショウで、各メーカーさんからいただいたレアアイテムが山盛りの福袋!?

PSソフト

各3名

冬のバカンスに向けて貯金中のキミに、今回はこの4タイトル。ばんばん応募してください。

12『フィフス・エレメント』

▲同名の映画を題材にした3DACT。未来世界を思う存分に駆け巡ろう！
（提供：ハドソン）

13『STREET BOARDERS』

▲スケボーでストリートを華麗に疾走！ トリックアクションをハデに決めるのだ！
（提供：マイクロキャビン）

14『スーパーロボット大戦 電子大百科』

▲人気の「スパロボ」シリーズが百倍楽しくなるデータベース。
（提供：バンプレスト）

15『だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～』

▲アイテムを収集したり、店を大きくしたりできる商いRPG。
（提供：講談社）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、154ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.91（11月27日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。
4番のTシャツ、7番のヨーヨーの色は指定できません。

PlayStation
あの注目作がついにPS版で登場。
この秋話題の純情ラブ物語
ファーストKiss・・・ください・・・・・。
CAST
KANA ORIKURA:柳瀬　なつみ　MANAMI ORIKURA:水橋　かおり　YAYOI ORIKURA:山田　美穂
YUKIKO SUGISAKI:古山　あゆみ　AYAKA NANASE:大野　まりな　HIYORI SOUGETSU:高橋　美紀
MAI FUJISAWA:浅田　葉子　YUU FUJISAWA:半場　友恵　KYOKO MORIMURA:本井　えみ
MIHO KASUGANO:鈴木　砂織　MISATO TATIBANA:折笠　愛　KASUMI:笹本　優子
ファーストKiss☆物語
© HuneX 1998
■『FX最後にしての最高の名作!』　ファミ通編集部（キッシー嵐山氏）
■『ちょっと気恥ずかしい甘酸っぱい恋愛を、リアルに体験できる一本。』　電撃G'sマガジン編集部
■『かつてこのゲームほど、登場人物の女の子がイキイキとしているゲームがあっただろうか。』　株式会社ムービック（柏木秀博氏）
■『女の子との微妙な関係、最後まで目が離せません。』　株式会社ブロッコリー制作課
ただ今、予約キャンペーン実施中!!
いま、「ファーストKiss☆物語」プレイステーション版を
予約キャンペーン実施店でご予約された方に、もれなく
「オリジナルキーチェーン付きミニパズル」と「'99卓上オリジナルカレンダー」
の両方を購入時にプレゼント。
キャンペーン期間はお店によって異なる場合がありますので、
詳しくはお店で確認してね。さぁ、今すぐお店にGO!
ドラマティック恋愛アドベンチャーゲーム
●プレイステーション専用CD-ROM　●アナログコントローラ対応
●メモリーカード1ブロック使用
HuneX
ヒューネックス株式会社
http://www.hunex.co.jp
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180−8555東京都武蔵野市
吉祥寺南町4−4−13
11月26日（木）発売予定
¥5,800（disc2枚組・税別）
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。

特別企画

怒涛の大攻勢をみせるアドベンチャーの魅力に迫る!

この秋、アドベンチャーゲーム（AVG）の大波がPSに押し寄せる!! 実写ものからアニメものまで、まさに百花繚乱、多種多様な進化形態で、これまでにない大攻勢を仕掛けてくるAVG。どんな進化を遂げたのか、その魅力とともに探ってみよう!

進化するアドベンチャー

対談

Koichi Nakamura × Masatsuka Saeki

サウンドノベルの生みの親
中村光一
versus
やるドラの強力プロモーター
佐伯雅司

この秋AVGが元気なわけは、先駆的AVG「サウンドノベル」を世に放ったチュンソフトが、待望のPS参入を果たしたことからもきている。そこで、PS参入を記念して、チュンソフトの中村光一さんと、参入を迎える「やるドラ」のSCE Iの佐伯雅司さん（以後敬称略）に、この特集の冒頭を飾ってもらった。

PS参入のきっかけは?

ハードがPSになったことによって、文字どおり進化を極めた『サウンドノベル・エボリューション』3部作を引っさげて、ついにチュンソフトがPS参入を果たす。しかし、PSに参入したきっかけはいったい何なのだろうか。

中村：参入する大きな理由としては、PSが一番普及しているからです。「街」はサターンで先に出したのですが、サターンを持っていないという人から、PSへの移植を希望する声がかなりあったので、それが参入のきっかけになりました。実は『街』の企画を立ち上げた時点で、実写を使う大容量ゲームになることは決まっていて、CD-ROMになることも確実だったのですが、PSもサターンも世に出てなくて…。

佐伯：そこでPSにしてくれればよかったのになあ（笑）。

中村：タイミングの問題とか、まあもろもろの事情がありまして（笑）。そもそもPS参入が遅くなったのは、開発スタッフの人数の問題で、うちはだいたい年に1本しか出していませんし、作りたくても作れないという現実問題があったわけです。

佐伯：でも『街』を移植するだけじゃなく、同時に『弟切草』も『かまいたちの夜』も出すというのが、いかにも中村さんらしいよね。

中村：…実は、『弟切草』の発売が延びたんです（笑）。

佐伯：え？ 延びるの？

Profile

なかむらこういち
㈱チュンソフト代表取締役社長。「不思議のダンジョン」シリーズもあまりに有名。最近佐伯さんとゴルフをしたらしい。

さえきまさつか
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント宣伝部部長兼プロモーション企画部部長。ゴルフ歴23年のシングルプレイヤー。

©1992/1998 CHUN SOFT／長坂秀佳／木村俊幸 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar&Rockets Inc.

KOICHI NAKAMURA

中村光一

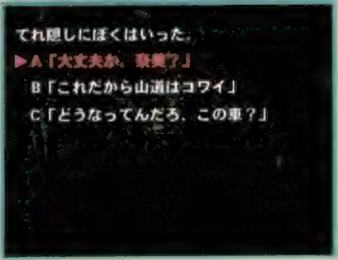
フルムービーのサウンドノベルを作りたいですね。

「サウンドノベル」と「やるドラ」その生い立ちと展開

中村：ビジュアルを全面的に変えて、作家の長坂さんが大幅に手を加えたこともあって、3部作の発売順が変わりました。でも「弟切草」は「2」といっても過言ではないくらいに変わっていますよ。

佐伯：新シナリオの追加とか？

中村：ええ。当初長坂さんには、ヒロインの視点から見たシナリオを1本書いてほしいとお願いしたのですが、長坂さんが本編まで「気に入らない」といって手直しされて、「この選択肢はいまの時代だったらこうなるはずだ」とか（笑）。選択肢の内容とか分岐もどんどん変わっていっちゃうし、新シナリオの「奈美編」のほうも本編に負けないくらいのボリュームになって（笑）。ほかの2本、『かまいたち』でも「真理の探偵物語」という、別の事件を真理が解決するシナリオが追加されていますし、『街』ではビジュアル面で改良がされています。実写はちょっと苦手、という人がけっこういたので、影絵のモードを追加したのです。でも実写を使ったゲームって多いし、映像エンターテインメントとしての実写は山ほどあるわけじゃないですか。やるドラはアニメを選んでいますが、佐伯さんは実写モノをどう思われますか？



◀大幅刷新された「弟切草」。分岐によるシナリオの変化量という点で、サウンドノベルは他を圧倒している。

佐伯：うちのやるドラがアニメという手段を選んだのは、制作責任者によれば、実写もやりたいんだけどPSのスペックを考えると、やりたいものの表現方法としては、アニメが一番処理的に合うから、ということでした。

中村：やるドラを遊んで思ったのは、どうしてアニメを選んだのか、アニメでここまで表現するんだったら4作中1本くらいは実写モノがあっていいんじゃないか、それこそ見てみたいなと、そういう興味がわきましたね。ただ、プレイヤーだけ声がないのはどうしてか不思議だったんですけど。

佐伯：実は3作目の「サンパギータ」から喋るようになったんですよ。

中村：そうなんですか。AVGで喋ることは全く不自然ではないし、私もサウンドノベルの進化形としてその形をイメージしていて、将来的にはフルムービー、フルボイスをやりたいと思っているんですよ。ところで、やるドラというネーミングは？

佐伯：実は最初、違う名前だったんです。サウンドノベルというジャンル名ではなく、「フォーシーズンズメモリー」という4部作のシリーズ名でした。夏は「ダブルキャスト」秋は「サンパギータ」というように四季を表現していたのです。「雪割りの花」は冬で、実は一番期待しているのがこれなんですが…。

中村：私も興味があるんですよ、あの絵とか。

佐伯：あれは「ビッグコミック」系で（笑）、非常に一般的というか、ある文芸活動の作品の発表方向として、やるドラが広い土俵を持っていることを証明していけると思います。最初の2作をギャルゲーに間違えられたことがあったんですが、そうじゃないんですよ。そこで、本当のところやるドラで何を目指しているのか、制作の山元哲治（シュガーアンドロケッツ）に聞いたんです。彼がやるドラで一番やりたかったことは、「テレビから流れてくるものにも負けないゲーム」でした。そこでその表現方法が「アニメ」だったわけです。現行のPSのスペックで実写をやってしまうと、画質の点でブラウン管に映る映像には負けてしまう。それでアニメ。それも、テレビなんかに負けたくないから「見るドラマから演るドラマへ」ということで、ゲームジャンルとしての名称の「やるドラ」になったんです。しかし、新しいジャンルの立ち上げって大変ですね。中村さんは出し続けることでサウンドノベルというジャンルを確立されましたが。

中村：当時の私は、いわゆるライトユーザーと

◀「やるドラバージョン2」の「サンパギータ」。プレイヤーにも声があてられるようになったほか、さまざまな改良がなされている。

PSとPS2の互換性をお願いします（中村）
チュンソフトの隠し玉を早く出してね（佐伯）

いう、ゲームをやったことがないような人に、インタラクティブというのはこんなにおもしろいんだよ、ゲームって簡単なんだよと、うまく伝えることをもっとも意識しました。

佐伯：やるドラとサウンドノベルの共通点はその一点に尽きるね。ルールが簡単、やることが簡単。それがすごく重要なんですよ、ライトユーザーに訴えていくには。これは直感だけど、PSユーザーが1,000万人いるとすると、3〜400万人は『パラッパ』や『I.Q』しかやらないスーパーライトユーザーだと思うんですよ。

中村：ゲームってほかにもいろいろあって、もっと楽しいものがたくさんあるんだということを、知らない人がすごく多いように思えます。『I.Q』しか持っていなかった子が、次に買ったのが同じパズルゲームの『XI』だった、というケースがけっこうあるはずです。

佐伯：ソフトの値段も高いしね。一昔前に比べればずいぶん安いけど、いまでは5,800円じゃ高いかなって思うこともあるし…。

中村：だからプレイステーションの後継機（PS2）には、現行のPSソフトがそのまま動くように互換性をもたせてほしいですね。1本のソフトを長く遊べるようにしてほしい。私なんかいまだに『テトリス』で遊んでますし（笑）。そうなれば、ハードを買い替える人も安心感があるし、作っている側も安心感がある。

佐伯：さりげなく持ち出しましたね（笑）。でも、PS2って必要ですか？　まだいらないでしょう。市場がそれを要求しているかというと、そんな感じ全くしないんだよね。

中村：制作側の人間としては、発表だけでも早くしてほしいなあ。

佐伯：伝えておきますよ。俺が決めるわけじゃないから（笑）。でも本当のところ、PS2なんかよりも、いまはPocketStation（以下ポケットステーション）なんです。

中村：そう、PS2じゃないんですよね、年末は。

佐伯：PSが誕生して4年目になる現在、PSという木には最高の実がなっているわけですよ。1,300万台ハードが普及して、もう実のなる場所がないほど実りがある。そこにポケットステーションが登場して、最強ハードに最高のブースターが付く。PS持っててよかったと思えるわけですよ。

中村：発売同時ソフトは何本くらいですか？

佐伯：来年の3月までに30本は対応ソフトを出しますよ。SCEIでもいろいろ用意しているけど、なかにポケットステーションがメインのゲームがあって、すごい数のミニゲームを次々に獲得していくことが目的のゲームです。まずポケットステーションでゲームをやって得点を稼いで、本体につなぐとそれがお金に替わって、また次のゲームが買えたりする。中村さんも作ってみませんか？

中村：そうですね。でもいまはまず『サウンドノベル・エボリューション』3部作に力を入れたいですね。この3部作のシナリオ量の多さは、ほかのどんなノベル系AVGにも負けないと思います。シナリオ量が多いということは、それだけ物語が変化し、それだけエンターテインメント性が高いということです。マルチに展開するその広がりを、PSユーザーにも体験してもらいたいですね。

佐伯：そうですね。そこで中村さんにぜひお願いがあるんですよ。参入してくれたことだけでも嬉しいのですが、3部作のあとに、刺激のある新機軸のゲームを出してくださいよ。

中村：前向きに検討します（笑）。

佐伯：いつ何を出されますか？

中村：それはまた別の機会に発表させていただきますが（笑）、やるドラの5作目はどうなんですか？　やっぱりPS2も気になるし。

佐伯：お互い突っ込まないようにしましょうか（笑）。

◀佐伯さんが話した、ポケットステーションのためのPSソフトがこの『ポケットムームー』。ミニゲームの数がスゴイらしい。

佐伯雅司
MASATSUKA SAEKI

共同制作ですごいゲーム作りましょうよ中村さん！

サウンドノベル

SOUND NOVEL

マルチシナリオAVGのパイオニア

'92年3月、斬新なコンセプトで世間を驚かせたゲーム、それがサウンドノベルだ。絶妙な効果音と、小説を読むように進めていきながらマルチに展開していくシナリオが最大の特徴だ。このサウンドノベルがいま新たに、舞台をPSに移し、さらなる進化を遂げる…!!

中村光一さんからのメッセージ

サウンドノベルのシナリオは、ほかのどんなAVGに比べても格段にボリュームがあります。こだわりをもって作っていますので、ぜひ楽しんでみてください。

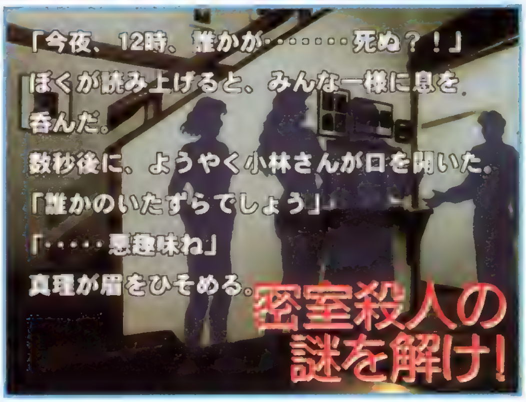
サウンドノベル・エボリューション 2

かまいたちの夜 特別篇

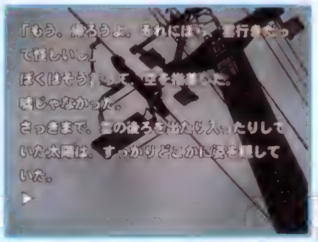
●12月発売予定 ●チュンソフト ●¥4,800 ●MC(ブロック数未定)

密室殺人事件が100通り以上の解き方で楽しめる

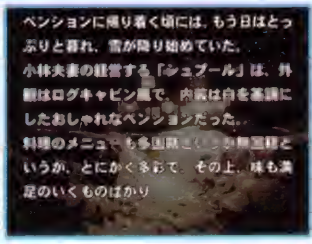
▶OL3人組の部屋に、こんな紙切れが落ちていた。ここから、凄惨な連続殺人事件が幕を開ける……。



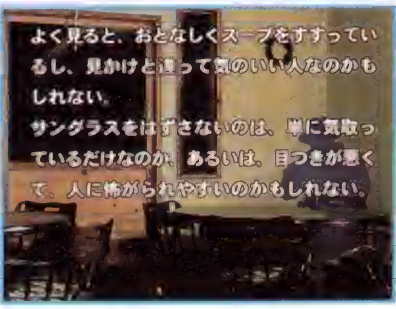
スキー場近くにあるペンション「シュプール」で起こる、密室殺人事件の謎を解き明かす推理サスペンス。PS版では、主人公の恋人真理の視点で事件を推理していく新シナリオ「真理の探偵物語」が追加されている。



▶恋人と2人で楽しいスキー旅行にするはずだったが……。



▶このペンションで、殺人事件が起きてしまうのだ。



◀ペンションの宿泊客と従業員は全部で13人。犯人はこの中に!?

背景グラフィックも一新!

PSになって格段にリアルになった背景で、臨場感も倍増しそう。

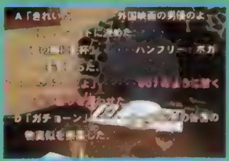
雪道を走る車

2階の廊下

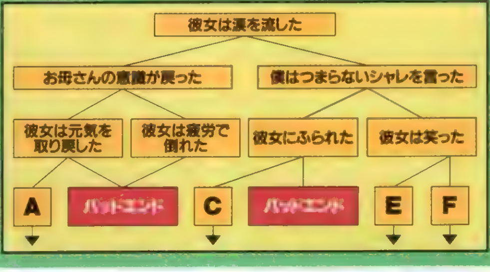
テーブル

「かまいたちの夜」は末広がり型

プレイヤーは分岐点で主人公の行動を選択し、その選択によってストーリーの展開が変化する。ある選択肢を選ぶとストーリーが分岐し、さらにその先の選択肢で…というふうに、どんどん話が広がっていくのだ。



▲[illegible]

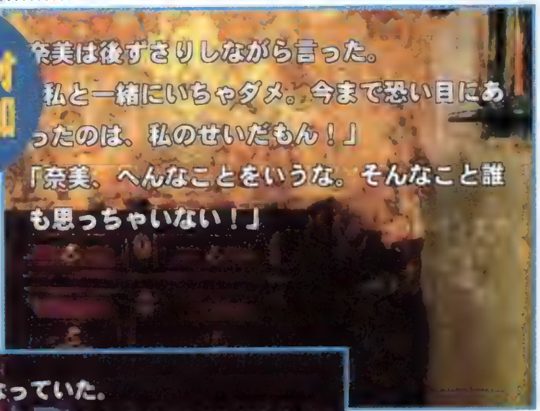


【AVGの歴史】このコーナーでは、AVGというゲームジャンルの大まかな歴史を紹介していこう。20年ほど前、インフォコムの「ZORK」がパソコンゲームとして登場した。文字による説明だけで物語が展開していく(グラフィックは一切表示されない)冒険モノで、プレイヤーはコマンドをキーボードから英語で打ち込み、その反応を見て物語を進めていくゲームだった。なお、このゲームは操作性やグラフィックをPS向けにアレンジしたうえで、翔泳社より発売されている。

無限の広がりをもつマルチシナリオの元祖

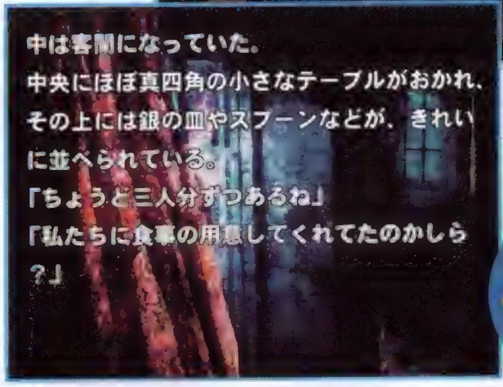
サウンドノベルシリーズの記念すべき第1作目が、6年の時を経てPSでよみがえる。ハードの性能を存分に生かしたグラフィック、ムービー、そしてサウンド。加えて、新たに「奈美編」のシナリオが追加され、シナリオ量も倍増されている。この「奈美編」では、シナリオの途中でザッピングが起こるポイントが用意され、ヒロイン奈美の視点で物語を進められるようになった。移植作というより、もはや新作であり、SFC版をプレイした人でも十分に楽しめるはずだ。

新シナリオ大量追加



▶いろいろと謎が多かった奈美。ついにその謎が明らかに…

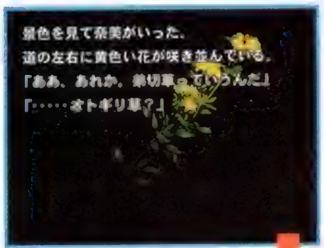
●'99年2月発売予定 ●チュンソフト ●¥4,800 ●MC(ブロック数未定)



◀映画的な趣向を取り入れた、とても美しいムービーが、各シーンの合間に挿入されるぞ。

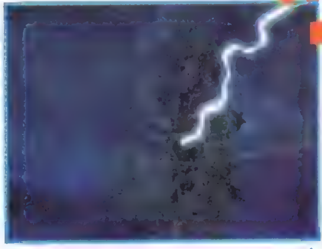
美麗ムービーに注目!

序盤のストーリーを紹介

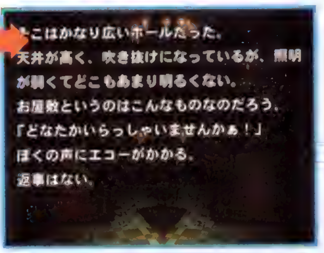


▲得意げに花の名を説明する主人公。そのとき、突然ブレーキが…。

ある夏の日、主人公とその恋人の奈美は、車で山道を走っていた。だが、突然ブレーキが故障し坂道を滑るように下っていく…。なんとか車を止めたものの、あたりに人の気配はない。しかたなく森の中をさまよう2人に、家の明かりが目に入った。喜び勇んでその場所に駆けつける2人。しかしそこにあったものは、庭一面に弟切草が咲き乱れる、不気味な洋館だった……。

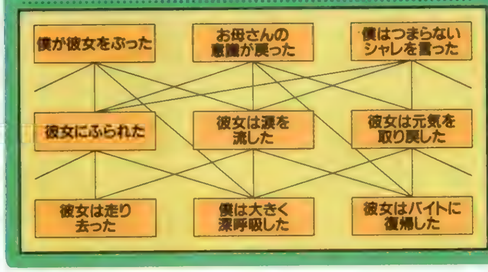


▲車が故障して途方にくれる2人のそばで、雷鳴がとどろき大木が真っ二つに…。

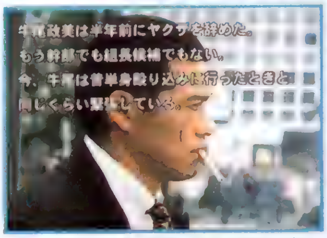


▲あわててその場を離れたどり着いた場所は、この不気味な洋館だった。

「弟切草」はあみだくじ型



そのシーンで選んだ選択肢によって、ある別のシーンに結びついていく。選択肢と結果の組み合わせで、ストーリーは際限のない広がりをもっていく。選ぶ行動の順番によって、いろいろな変化が楽しめるのが特徴だ。

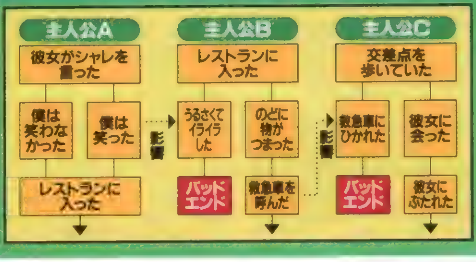


▲主人公の1人の牛尾。ある女性にプロポーズするために渋谷へ来たが……。

▶実写が苦手な人はPSオリジナルの影モード。

渋谷の街を舞台に、8人の主人公が繰り広げる壮大なドラマ。主人公同士が出会うと、そこで主人公を変えることができるザッピング方式になっているので、物語をさまざまな角度から楽しめるのだ。

「街」はポイント切り換え型



8人の主人公が、互いに複雑に絡み合っているため、1人の行動が他の誰かに影響を与え、それによって展開が変わる。主人公を切り替えるザッピングによって、事件を違う別の人物になって違う角度から物語を楽しむことができる。

ザッピング方式によって多角的に展開

●'99年1月発売予定 ●チュンソフト ●¥5,800 ●MC(ブロック数未定)

©1994/1998 CHUN SOFT／我孫子武丸 ©1992/1999 CHUN SOFT／長坂秀佳／木村俊幸 ©1998/1999 CHUN SOFT／長坂秀佳／鮭遊弘之

アドベンチャーあそぼうじゃん

【グラフィックの表示】現在のAVGのひな型といえそうなのが「ミステリーハウス」、「ウィザード&プリンセス」、「ダーククリスタル」といったシエラ・オンラインの一連の作品。これらは画面上部にグラフィックが、下部に文章が表示され、それを見ながら自分の取りたい行動をキーボードから入力していくシステムを採用していた。プレイヤーは「N（北へ行く）」や「U（階段を上がる）」といったコマンドのほか、「GET KEY（鍵を取る）」といった簡単な文章の入力も求められた。

やるドラ

YARU-DORA

フルアニメーションで主人公を演じる

「見るドラマから演るドラマへ」というコンセプトのもとに、AVG界へ鮮烈デビューを果たした「やるドラ」。従来の「サウンドノベル」のもつ“文字の演出”を視覚的に進化させた、全編アニメーションによるOVA顔負けの展開で、AVGの新たな可能性を提示した意欲作である。

佐伯雅司さんからのメッセージ

やるドラは、これまで発表されている4作だけでは終わりません。今後も続いていきますので、これからやるドラがどのように変わっていくのか楽しみにしてください。

愛と真実が交差する雪降る街のラブストーリー

雪割りの花

YUKIWARI NO HANA

●11月26日発売 ●SCEI ●¥4,800(CD2枚組) ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

よりドラマ性を突きつめて描く、深い人間模様

記憶喪失の女性との恋愛に焦点を当て、さまざまな物語が語られるやるドラシリーズ。その4作目を飾る『雪割りの花』は、淡く情緒あふれる映像で、奥深い人間関係を描くことで、ドラマ性をより深く追求している。まさにやるドラの集大成ともいうべき作品に仕上がっているのだ。

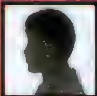
◀全編に流れるアンニュイな雰囲気を感じ取ってほしい。

また、「やるドラ」の特色である“動画”も、今までのバリバリに動いていたアニメーションと違い、非常に雰囲気や“間”を重視したものになっている。淡い映像にマッチした、落ち着いた“動き”にも注目してほしい。

プロローグ&主要キャラクター紹介

主人公が想いを寄せる花織には婚約者（昴）がいた。だが、事故により昴は死亡、花織もそのショックで記憶喪失に。主人公は、彼女の治療のため、昴と偽って花織に接触するが

伊達　昴
花織の婚約者。若くして将来を有望視されていた。



主人公
北海道の大学に通う。現在は、東京から出て来て一人暮らし。

桜木花織
本編のヒロイン。記憶がないため、主人公を昴と思いこむ。

主人公 → 伊達 昴：身代わり!?
主人公 → 桜木花織：片思い
桜木花織 → 主人公：弟的存在
伊達 昴 ↔ 桜木花織：婚約者

アドベンチャーあそぼうじゃん

【国産AVG】その後、国産パソコンの発展に伴い、日本製のAVGもさかん作られるようになる。その多くは、日本語によるカナ入力ができることを除き、海外製AVGとほぼ同じシステムを採用していた。この頃の作品にはハドソンの『サラダの国のトマト姫』やシンキングラビットの『道化師殺人事件』（リバーヒルソフトによってPSにも移植されている）などがある。T&Eソフトもグラフィック部分の謎解きを重視した『惑星メフィウス』シリーズを出していた。

前3作にみる「やるドラ」の真髄

ここでは発売中の3作を例に挙げて、「やるドラ」ならではの特徴を検証してみよう。

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. ©Sony Computer Entertainment Inc.

ダブルキャスト

●発売中 ●SCEI ●¥4,800(CD2枚組) ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

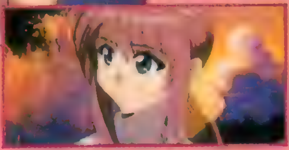
とにかく動く！ アニメーションのスゴさを見せつけた第1作

街で出会った記憶喪失の少女・美月と共同生活をすることになった主人公。自分が所属する映画研究部の制作する映画のヒロインに美月がなったことをきっかけに、彼女の周りで不審な事故が起こり始める。果たして美月の正体は？ そして彼女が襲われる理由とは？ こんなサスペンスタッチのシナリオを持つ『ダブルキャスト』「やるドラ」という1つのジャンルを確立させた、記念すべき1作だ。

▲真相を知りたくなる絶妙なシナリオと、テンポのいいストーリー展開で、世界の中に引き込まれていく。「お約束」なギャグも魅力の1つ？

◀人気アニメーター・後藤圭二氏をキャラデザに起用したのも、人気の秘密。ゲームファンのみならず、アニメファンへのアピール度も十分だ。

CHECK OVAに迫るほどのノンストップアニメーション



やるドラシリーズの一番の特徴は、なんといっても質の高いアニメーションにある。それも、どんな選択をしていってもすべての展開にアニメーションが用意されているのだ。先が気になるストーリー展開はもちろん、テレビアニメやOVA並みに動くアニメが堪能できる。これがやるドラ最大の特徴なのだ。

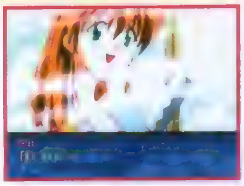
流れるようなアニメーションに視線はクギ付け！

▲こんなシーンは、当たり前。もちろん、映像だけでなく音声だってフルボイス！

季節を抱きしめて

●発売中 ●SCEI ●¥4,800(CD2枚組) ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

マルチエンディングの妙 3人のヒロインごとに用意された恋物語！



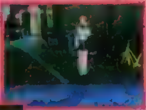
桜の木の下で出会った麻由は、死んだはずの初恋の少女とそっくり！ 彼女の失われた記憶を探すうちに、主人公は麻由に惹かれ始める……。ファンタジー要素たっぷりの恋愛ストーリー。3人のヒロインごとにシナリオが存在するのが、特徴だった。

▲麻由個人の魅力にハマった人も少なくないとか。

CHECK 30を超える多彩なシナリオ分岐

◀こんな他愛ない選択でも……

分岐



マルチシナリオも本シリーズの特徴の1つ。行動の選択により、いくつものシナリオに分岐。本筋以外の展開もおもしろいのだ。

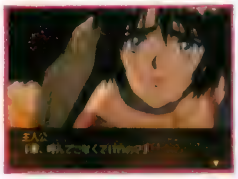
◀▲シナリオは変化。ヒロインが代わることもある。

サンパギータ

●発売中 ●SCEI ●¥4,800(CD2枚組) ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

主人公の名前入力と音声で、より感情移入しやすくなった！

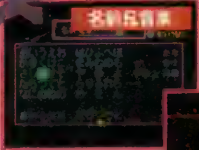
ケガをしたフィリピン人の女性・マリア。記憶を失った彼女のバッグには、なぜか一丁の拳銃があった。彼女の失われた記憶には、どんな真実があるのか？ かなりリアルな世界観で描かれた、バイオレンス大作。当初から、注目を浴びていた1作でもある。



▲異国人との恋愛、という要素も見逃せない部分だ。

CHECK 「やるドラ」Ver.2.0にバージョンアップ

この『サンパギータ』以降は、主人公の名前入力が可能になった。また、主人公にもCVが付き、より"ドラマ"に感情移入しやすくなったのだ。



▲もちろん、漢字もフルサポート。

▶見たエンディングもチェック可能に！

【コマンド選択式AVGの登場】ファミコンの普及とともに、AVGもシステムの変化を余儀なくされる。キーボードから単語を入力できるパソコンと異なり、✚キーとボタン2つだけでプレイせざるをえないため、コマンドを入力することが実質的に不可能だったからだ。そこで登場したのがコマンド選択式。これは、あらかじめ複数のコマンドを画面内に表示しておき、それを選択することでゲームを進めていくというシステム。エニックスの『ポートピア連続殺人事件』が代表例だ。

実写AVG

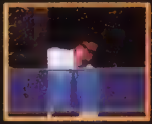
PHOTOGRAPHIC ADVENTURE

"実写モノ"の究極の進化形がここにある!

ハードの進化に伴い登場したAVGの新しい表現手段、それが"実写モノ"だ。ここでは、今後の方向性を感じさせる2作品を紹介する。

"実写モノ"の歴史

FCやSFCが主流だった時代は、ハードの描写能力の関係で"実写モノ"は実質的に存在しなかった。しかしPSなどの登場により、一気に花開くことになる。これは、PS本体が発売されてから1年とたたないうちに「ブルー・シカゴ・ブルース」などの"実写モノ"が発売されたことからもわかるだろう。



◀PS実写モノの元祖といえば、ナイトヘッド。

ユーラシアエクスプレス殺人事件 Murder on the Eurasia Express

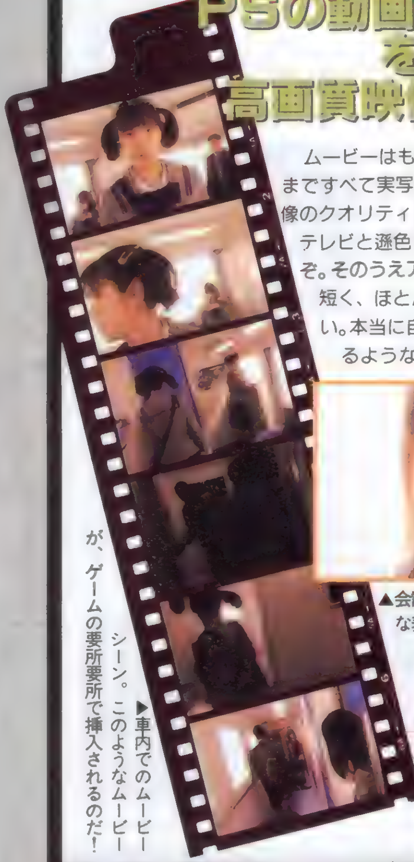
●11月26日発売 ●エニックス ●¥7,800(CD4枚組) ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

実写の新しい表現の形 それがシネマアクティブ

実写で表現された世界でリアルタイムに物語を進めていく、それが、シネマアクティブと銘打たれた本作の特徴であり、醍醐味である。プレイヤーは探偵となり、2時間と限られた時間の中で、修学旅行中の列車で起こった殺人事件を解くことになるぞ。女生徒たちから情報を集めて、列車が止まる次の到着駅に着くまでに犯人を見つけるのだ。

PSの動画再生能力を駆使した高画質映像に注目!

ムービーはもちろん、列車内の風景まですべて実写にこだわった本作。画像のクオリティも、左の写真のようにテレビと遜色ないデキになっているぞ。そのうえアクセス時間も極端に短く、ほとんど意識することがない。本当に自分が映画の世界にいるような感覚が味わえるのだ。



▶車内でのムービーシーン。このようなムービーが、ゲームの要所要所で挿入されるのだ!

▲ゲームの舞台となるのが、ユーラシア大陸を横断する豪華列車だ。

▶引率の教師が殺された。プレイヤーの出番だ!。

▲助手の「つばさ」とともに、調査開始。彼女が調査中にわかったヒントなどをメモってくれるぞ。

▲会話シーンでは、人物の微妙な表情の変化まで見られる。

コマンド表示のないダイレクトコントロール

本作は、従来のAVGに見られるコマンド表示を極力抑えて、移動なら✚キー、会話なら◎ボタンなど、コントローラで押したボタンがそのままプレイヤーのとった行動となる。上のような画面も、✚キー一発で可能なのだ。

女の子たちの全身をキャッチ!

豪華キャストに注目!

主人公以外の登場人物は、すべてドラマやCMで活躍中の有名タレントたち。右で紹介しているメインの8名以外にも、[illegible]子や[illegible]、[illegible]など[illegible]が多数出演し、ゲームを盛り上げるぞ。

◀女生徒たちとは、仲よくなることもできる。

■メインキャストはこの8人

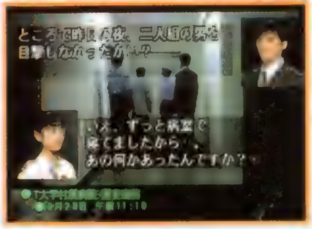
榎本加奈子	深田恭子
馬渕英里何	加藤あい
佐藤仁美	中島礼香
新山千春	東山麻美

【サウンドノベル誕生】AVGといえばコマンド選択式、といわれる時代に突入。パソコンで発売されたリバーヒルソフトの推理物、JBハロルドシリーズ(PS化された「ブルー・シカゴ・ブルース」も含まれる)などに人気が集まった。その一方で、サウンドノベルという新スタイルも登場する。マルチシナリオ&マルチエンディング、選択肢を3個前後に絞る、グラフィックは必要最小限しか出さない、音による演出を重視する、といったシステムはAVGの新たな可能性を見せてくれた。

"会話"によって"行動"を生み出すダイアローグシステム

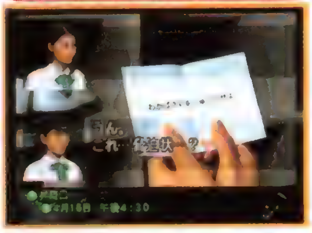
物語の主人公である葉山瞳と、彼女の意識の中に入り込んだプレイヤーがもうひとつの意識となって、対話をしながらゲームを進めるAVG。「ダイアローグシステム」と呼ばれるこの方式によって、プレイヤーはさまざまな場面で瞳にアドバイスをしたり、ときには親睦を深めながら、変化に富んだ対話を楽しんでいく。また、そのときに表示される彼女の表情も100種類以上と豊か。リアリティ溢れる対話が楽しめるのも、本作のポイントだ。物語は章立ての構成になっていて、章ごとにさまざまな事件が瞳とプレイヤーの周囲で巻き起こる。まずは1章〜3章のプロローグを紹介しよう。

第1章 あなたは誰？



▲交通事故の昏睡状態から目覚めた瞳は、自分の中に別の人間の精神（プレイヤー）が入り込んでいることに気づく。奇妙な共同生活の始まりだ。

第2章 TIAMATの呪い



▲事故の傷が完治した瞳は、復学早々学校恒例の行事、若葉祭の実行委員を引き受ける。そんな彼女のもとに、若葉祭の中止を要求する脅迫状が届く。

第3章 明神池の怪

▲親友の真理子、フリーライターの明円と一緒に温泉旅行に出かけた瞳。3人は宿泊先の古い旅館で、恐ろしい言い伝えが残る明神池の噂を耳にする。

アナザー・マインド Another Mind™

©Four Some·SYSTEM SACOM·ENIX 1998 ©1998 スクウェア ©1995 フジテレビ ポニーキャニオン ホリプロ

●11月12日発売 ●スクウェア ●¥5,800 ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

1 ダイアローグシステム発動のしるし ニューロリンクインジケーター

ダイアローグシステムが発動すると、画面の右下に〝ニューロリンクインジケーター〟が出現する。このシンボルには緑とオレンジ色の2色があって、色によって対話のパターンが異なるのだ。

通常会話

色が緑の場合は、瞳の側から心の中にいるプレイヤーに話しかけてくる。2人で相談しながら、目の前の状況に対処するのだ。

つっこみ

オレンジ色の場合は、瞳の行動に対してプレイヤーの側からつっこみを入れられる。プレイヤーの判断や機転で、瞳をフォローできるわけだ。

2 "瞳"との対話がカギを握る ダイアローグシステム

単語を組み合わせてセリフを作るのだ!!

ダイアローグシステムで瞳と対話をするとき、プレイヤーは場面ごとに用意された多種多様な主語、動詞、接続詞などを組み合わせて、セリフを作成する。作ったセリフの内容に応じて瞳の反応、ひいては対話の流れが大きく変化し、そのあとのストーリー展開に影響していく。

STEP1 会話の始まり

対話中、瞳に意見を求められるとプレイヤーがセリフを作る画面になる。

STEP2 言葉を構成

単語は活用形を変化させることもできる。多彩なニュアンスのセリフが作れるのだ。

STEP3 瞳のリアクション

セリフに対する瞳のリアクションもさまざま。思わぬ反応が返ってくることも。

CHECK 「アナザー・マインド」体験版100名プレゼント!

話題の「アナザー・マインド」の第1章がプレイできる体験版を100名様に大プレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を記入のうえ、11月12日(木)必着で右のあて先までお送りください。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●あて先／
〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「アナザー・マインド体験版」係

【実写を採用した作品の増加】AVGの黎明期はハード（パソコン）の制約上、線画レベルのグラフィックしか扱えなかった。しかし、ハードの進化に伴いグラフィックの質も劇的にアップする。高いグラフィック処理能力を持ち、なおかつCDという大容量メディアで供給されているPSも例外ではない。つまり、臨場感や一体感を味わえる美しい実写をゲームに取り込むことが簡単にできるようになったのだ。タイトーの「東京SHADOW」や前出の「ブルー〜」などが実写を使っている。

電撃セレクション DENGEKI SELECTION

選りすぐりの注目タイトル

最新のオススメAVG

この秋注目の最新AVGを紹介していこう。システム的にもストーリー的にも個性的な作品がそろっているから、キミの好みに合うゲームがきっと見つかるはず！　秋の夜長は「コントローラ片手にAVG三昧」としゃれるのもいいんじゃないかな？

冒険AVG エクソダスギルティー

●11月26日　●イマディオ　●¥5,800／¥7,800（限定版）　●MC（ブロック数未定）

RPG感覚の冒険が楽しいファンタジックAVG！

『EVE burst error』、『YU－NO』などの超人気AVGを手掛けてきた菅野ひろゆき（剣乃ゆきひろ）氏が放つ最新作。過去、現代、未来という3つの時代にまたがった壮大なストーリーが"マルチタイム・ザッピングシステム"という新システムで展開する。1つの時代で出された謎が、別の時代で解明されるなど、それぞれの時代の主人公が取った行動が、あとの時代に影響をするようになっているぞ。

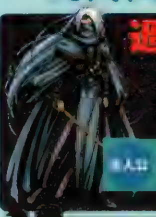
▲好きな時代からスタートできる。さらには、プレイする時代を自由に切り替えることも可能。

▲それぞれの主人公が時代を超えて出会うこともある。

◀プレイヤーは神の視点で、時代を超えた謎解きが楽しめる。

現代、過去、未来プレストーリー紹介

過去 "神の唄"の称号を持つ少女を捜す旅へ


紀元前1200年。異境の剣士アーレスは、育ての親の依頼を受けてウィルという名の女の子を捜す旅に出る。

主人公 [illegible]

◀母を救うため、アーレスは旅立つ。

現代 超一流トレジャーハンターの真意は？

時は西暦2000年。発掘調査に来た橘レイナを手伝うため、南ヨーロッパにやって来たカスミ。だが彼の真の目的は"モーゼの十一戒目"の探索だ。

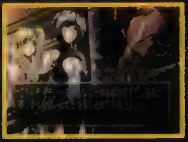
主人公 [illegible]

◀婚約者とのドタバタ劇も！

未来 少女の18歳の誕生日が運命の日となった

時は地球歴821年（西暦13800年）。花冠の娘スィーは18歳の誕生日に自分の身分を知らされた。それと同時に命を狙われる羽目にもなって……。

主人公 スィー。王家のしきたりで身分を知らされずに生きてきた王女。


◀城で反乱が発生。スィーの運命は…。

推理AVG 御神楽少女探偵団

●発売中　●ヒューマン　●¥6,800（CD4枚組）　●MC（1ブロック使用）

推理AVGの新たな可能性を示した意欲作！

従来のコマンド選択式ではなく「推理トリガー」という独自のシステムを採用した作品。これにより、プレイヤーは頭をフルに使って推理する必要が出てくるのだ。

▼シナリオの最後にある解決編。推理トリガーは登場しない。
◀移動はこの画面で行う。行きたい場所を指示しよう。

◀御神楽探偵事務所の3人娘。彼女らがこのゲームの主人公。

「推理トリガー」システムとは？

◀この情報は役立つ情報なのかな？

青い文字で表示されているメッセージに重要な情報が含まれているかを判断し、それを意思表明するシステム。20ポイントためると物語が進展するが、トリガーには使用可能回数が設定されているため、関係ないところでトリガーを押してばかりいるとゲームオーバーになってしまう。

◀重要度に応じてポイントが入る。

◀ポイントが入らず何も起こらない。

2枚もある「おまけディスク」の内容は？

ディスク3には探偵事務所メンバーの日常生活がわかるミニシナリオやミニゲームが入っている。ただし、本編のシナリオをクリアしないと遊べないのだ。ディスク4には設定資料がたくさん収められている。

【セルアニメも取り入れられるように】ハードの進化はTV作品に近いレベルのアニメをも可能にした。新たな表現方法を得たことでAVGもさらに進化することになる。その代表例がこれまでにあった「AVGのグラフィックは手や口が少し動く程度」という概念を打ち破ったSCEIの「やるドラ」シリーズ。このシリーズは「ここでこのコマンドを選ぶと、どんなシーンになるのだろう？」というように物語展開だけでなく、アニメ内容に対するワクワク感を与えることにも成功している。

SF AVG サイレントメビウス CASE:TITANIC

●発売中 ●ガイナックス ●¥5,800 ●MC(1ブロック使用)

人気パソコンゲームがPSに移植されたぞ！

西暦2026年、東京上空にタイタニック号が忽然と姿を現した。なぜこの時代、この場所に出現したのか？ プレイヤーはイギリスから来た考古学者となり、AMPという特殊警察のメンバーとともに調査を始めることにしたが……。基本的にはコマンド選択式だが、妖魔との戦闘はRPG風になっている。

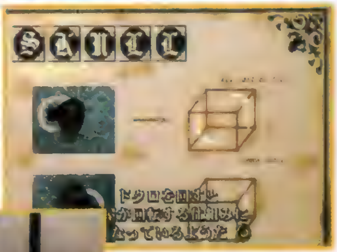
▲同行メンバーはプレイヤーが選べる。メンバーによって物語展開も微妙に変化するぞ。
◀ＴＶアニメ化された大人気コミックが原作。ゲームのストーリーは完全オリジナルだ。

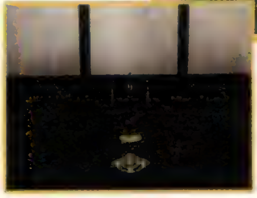
ホラーAVG Juggernaut ジャガーノート 〜戦慄の扉〜

●11月予定 ●トンキンハウス ●¥6,800 ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

CGで描かれた精神世界を旅するホラーAVG

「魔」に肉体と精神を乗っ取られた恋人を救うため、彼女の精神世界にサイコダイブした主人公。彼はそこで複雑に絡み合った８つの物語を体験することになる。はたして主人公は、恋人の精神が生み出した恐怖に打ち勝ち、彼女を「魔」の手から救い出せるのか？ 今までにない３Ｄタイプのホラー作品だ。





▲各シナリオに巧妙に仕掛けられた謎を解き明かして、恋人を救い出すのだ！
◀シナリオを進めていくと、プレイヤーの行動によって展開が変わるようになっている。

恋愛AVG To Heart トゥーハート

●冬発売 ●アクアプラス ●価格未定 ●MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

大人気パソコンゲームがPSにやってきた！

素晴らしいストーリーでプレイヤーを感動の渦に巻き込んだ話題作がPS化される。ゲームは「ビジュアルノベル」と呼ばれるシステムを採用していて、膨大な心理描写を美しいグラフィックとともに見せてくれるぞ。とある高校を舞台に繰り広げられる、甘くてせつない純愛AVGを、思う存分楽しもう。

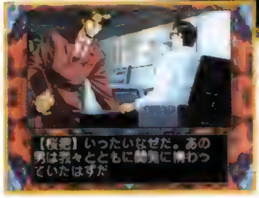
▲幼なじみのあかり、口数が極端に少ない来栖川先輩、メイドロボットのマルチなど、８人のヒロインが登場する。
◀大きい文字が画面いっぱいに表示される。見た目も新鮮。

推理AVG EVE the lost one イブ・ザ・ロストワン

●12月23日 ●イマディオ ●¥7,800(CD3枚組+プレミアムCD) ●MC(ブロック数未定)

マルチサイトシステムが新たな感動を生む！

内閣調査室の桐野杏子と謎のテロリスト、スネークがこの作品の主人公。ゲーム開始時は別の物語にしか見えないが、だんだん両者に接点が生まれていき、最後には１つの大きな物語に収束していくのがこのゲームの見どころ。互いの行動が相手の物語に関わってくるマルチサイトシステムを採用している。



▲プレイヤーは両者を交互に操作していく。シナリオによっては、２人を切り替えてプレイする必要も出てくるのだ。
◀システムはコマンド選択式。じっくりと物語を楽しもう。

恋愛AVG ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

●99年春予定 ●コナミ ●価格未定 ●MC(ブロック数未定)

今回のヒロインは藤崎詩織＆館林見晴の２人

人気恋愛SLG『ときめきメモリアル』のサイドストーリーを紡ぐ「ドラマシリーズ」の最終章。虹野沙希、片桐彩子に続き、ついに藤崎詩織がヒロインとして登場するのだ。さらに、ストーリーの展開によっては、館林見晴がヒロインになることも！ おなじみのミニゲームも多数収録されているぞ。

▲本編で主人公の幼なじみとして登場した詩織が、ついに当シリーズのヒロインに！
◀基本的なゲームシステムは過去のシリーズ同様、コマンド選択式になっている。

番外編 こんなAVGもあるのだ

この特集では、いわゆるコマンド選択式のAVGを中心に取り上げてきた。下の欄外でも解説してきたように、それがAVGの正統な流れを汲んでいると考えられるからだ。しかし、その流れとは若干外れるものの、と呼ばれるAVGは少なくない。ここでは、AVGの広がりという意味で、代表的な過去の２作品を紹介しておこう。

画面内の怪しいところをチェックすることで展開していく独特なシステムの「MYST」は、その後の数多くの作品に影響を与えた。映画の映像を思わせるストーリーをもつ「ポリスノーツ」は、コマンド選択式でありながらアクション要素も高く、新しいAVGの可能性を切り開いた１本だ。

▲ソフトバンクの「MYST」。すべての鍵はグラフィックの中に。

▲ガンシューティング要素も入っているコナミの「ポリスノーツ」。

©Abel inc.All RIGHTS Reserved ©HUMAN 1998 ©スタジオトロン/角川書店 ©1990-1998 GAINAX ©1998 WILL/TONKINHOUSE ©AQUA ©1998 C's ware All Rights Reserved.
©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©SOFTBANK,CYAN,SUNSOFT,INTERPROG,ALFA SYSTEM,SOMETHING GOOD ©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

【AVGの未来】最近のAVGにはアクション、RPG、SLGといったAVG以外の要素を含む物が多い。現時点でもジャンル分けが難しくなっているし、これからも他ジャンルとの融合は進んでいくだろう。過去、コマンド入力式からコマンド選択式へと主流が移り変わっていったように、今後まったく新しいシステムを持つAVGが主流になることもあるはず。それがどんな内容なのかはまだわからない。だが、これからもAVGがぼくらを楽しませてくれることだけは間違いないだろう。

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

青春の思い出がここにある。

人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザイン＆総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が交差する青春恋愛シミュレーション登場。

全編フルボイス50時間以上を収録

〈声の出演〉
川澄綾子／長沢美樹／坂本真綾／森久保祥太郎／三木眞一郎／置鮎龍太郎／折笠　愛／南　央美／柳原みわ／今井由香／豊嶋真千子

学園祭 ＆ 恋愛シミュレーション

後夜祭

-a sherd of youthful memories-

1999年2月25日(木)発売予定!!

「後夜祭」予約者全員プレゼント応募用紙

ふりがな 氏名	性別　男　女	年齢　才
ふりがな 住所　〒		
	電話番号	
職業	希望賞品番号	
予約店印欄	平成　年　月　日予約	

DP-1009

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

恒例! 予約者全員プレゼントキャンペーンのお知らせ!!

プレゼント内容

A賞：スペシャルディスク（PS非売品、ビジュアル集）……… 1500名様
B賞：特製ポストカード4点セット ……… 2000名様
C賞：声優サイン色紙（出演声優の個別サイン色紙!）……… 55名様
D賞：美樹本晴彦サイン色紙 ……… 10名様
E賞：Windows壁紙フロッピーディスク ……… 100名様
（Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!）
惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、「後夜祭」を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!

期間：1999年2月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもって返させていただきます。（4月末予定）
宛先：〒160-0006　東京都新宿区舟町5番 4F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「後夜祭 全プレ係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。御了承下さい。

SE SHOEISHA
株式会社翔泳社 ゲーム開発局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F　TEL.03-5362-3858（ユーザーサポート）月～金曜 11:00～18:00（祝祭日除く）
インターネットホームページ　http://www.shoeisha.co.jp/enter/koyasai

ENIX エニックス新刊情報!!

GFC Gファンタジーコミックス
A5判／定価800円(税込み)

10/27発売!

完結

魔女っ子戦隊
パステリオン⑤ 松沢夏樹

最遊記③ 峰倉かずや

STAR OCEAN THE SECOND STORY
スターオーシャン セカンドストーリー シリーズ

10月30日発売
小説 スターオーシャン セカンドストーリー 上巻
—エクスペル彷徨—
新書判／定価980円(税込み) 梅村 崇・百武星男

10月30日発売
小説 スターオーシャン セカンドストーリー 下巻
—エナジーネーデ解体—
新書判／定価980円(税込み) 梅村 崇・百武星男

10月30日発売
スターオーシャン セカンドストーリー 4コママンガ劇場
A5判／定価600円(税込み)

©tri-Ace Inc.・LINKS・恋緒みなと・ENIX 1998

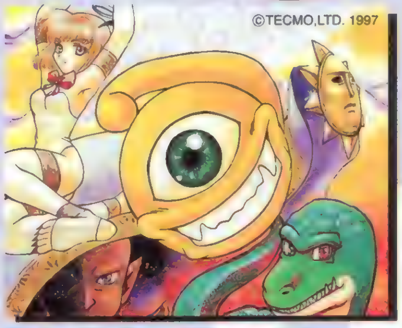
ギャグ王コミックス
コミック判／定価410円(税込み)

好評発売中!

超弩級ほかほか戦士
チャブダイン① 牧野博幸

4コママンガ劇場
A5判／定価600円(税込み)

好評発売中!



©TECMO,LTD. 1997

モンスターファーム 4コママンガ劇場④

エニックス ミニ百科㉘
A6判／定価880円(税込み)

好評発売中!

ポケモンスタジアム大百科
©1995,1996,1998,Nintendo/Creatures inc /GAME FREAK inc.

月刊少年ガンガン連載中 2大作品 TVアニメ絶賛放映中!!

その他の10月発売 新刊書籍

好評発売中
ガンガンコミックス
大正格闘浪漫 疾風の天①
コミック判／定価410円(税込み) 松葉 博

10月30日発売
手塚治虫 名作オープニング大全④
—ドン・ドラキュラからネオ・ファウストまで—
A5判／定価1,200円(税込み)
©手塚プロダクション

好評発売中
エニックス ミニ百科㉗
デジタルモンスター ファイナル データ図鑑 Ver.1・2・3・4・5
B6判／定価1,000円(税込み)
©BANDAI 1997,1998

株式会社エニックス 出版局 〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■少年ガンガン・ガンガンウイング編集部 03(5352)6430 ■書籍編集部 03(5352)6431
●お求めは、お近くの本屋さんで。 ■Gファンタジー編集部 03(5352)6432 ■少年ギャグ王・4コマ編集部 03(5352)6433

PlayStation

王子の新しい夢に、のろうじゃないか。

いま、いちばん面白いのは「日本」だ。
古代日本という、自分たちの根っこのところにはいろんな物語、いろんな神がいる。
そこに注目すれば、とてつもないエンタテインメントが完成するはずだ。

**1999年1月、広井王子プロデュースの
壮大なジャパン・ファンタジーはじまる。**

火魅子伝（ひみこでん）～恋解（れんげ）～

○PSシミュレーションゲーム 1月末発売予定
○TVアニメ テレビ東京にて放送開始予定
○主題歌CD（佐々木ゆう子） 1月発売予定
○コミック、小説、OVA発売予定

JAPAN FANTASY PROJECT
博報堂 アミューズ レッドカンパニー

©1999 HAKUHODO／AMUSE／RED ©1999 CHIME／TAC／OHGURE

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 お問い合わせ先：博報堂エンタテインメント事業局 03-3233-0161

DENGEKI SOFT STATION

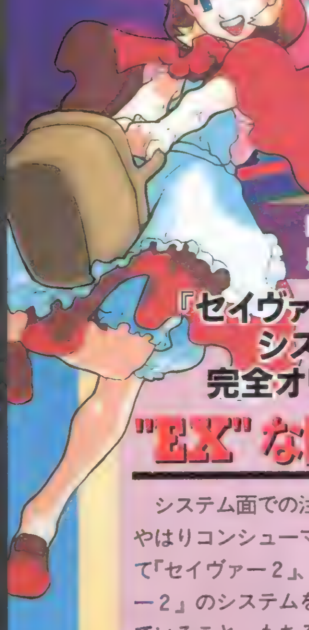
電撃ソフトステーション 期待の新作満載

- ヴァンパイアセイヴァー EXエディション
- 久遠の絆
- ADVAN Racing
- クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～
- マクロスVF・X2
- ファーストKiss☆物語
- TOYS DREAM その他

イラスト／伊藤勇太

PS版の新システム&新モードを徹底大研究!

突然のタイトル発表からひと月あまり……ついにPS版オリジナル要素のすべてが、判明したのだ！　今回は、そんな『EXエディション』の魅力を徹底紹介！「オリジナルキャラクターモード」を始めとした数々の新要素に迫っていく。

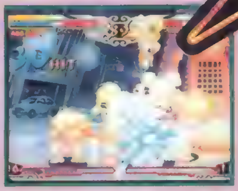


VAMPIRE SAVIOR EX EDITION
ヴァンパイア　セイヴァー　EXエディション

EXエディションの魅力はココにある!!

『セイヴァー2』『ハンター2』のシステムも導入した完全オリジナルシステムで"EX"な闘いが実感できる!

システム面での注目点はやはりコンシューマで初めて『セイヴァー2』『ハンター2』のシステムを導入していること。もちろん、ただの移植ではないぞ！


◀SS版にすらなかった「2」モード。

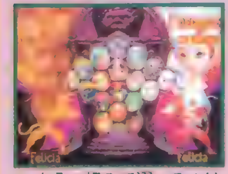
これが「DF(ダークフォース)」セレクトだ!!

DF CHANGE

◀「セイヴァー」と同じキャラ性能も持つモードだ。

DF POWER

◀こちらは「セイヴァー2」と同等のキャラ性能。


▲自分の好みで選べるのはうれしい限りだ。

異なるDFで対戦が可能

上の2つのモードは、キャラクター選択時に選ぶことができる。つまり同じキャラでも、「DF CHANGE」vs「DF POWER」の闘いも可能、というわけ。

対戦ACT	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション
	11/5
	▶¥5,800
	▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、2P対戦可

移植度120%! 珠玉のクオリティ

前回もお伝えした通り、PS版「セイヴァー」の移植度は、従来もPSの2D対戦ACTの水準から考えるとトップクラス。キャラの動き（パターン数）、スピード、操作性、当たり判定……どれお取っても文句なしだ。さらに、今回紹介する〝EX〟な要素もプラスされ、「ヴァンパイア」ワールドはますます進化していくのだ！

◀まさに完全移植。その興奮が間もなくキミの家に！

多彩な6つのモードがキミを待つ!

MODE 1 アーケードモード
アーケードからの移植。COM戦のほか、乱入対戦も可能。

MODE 2 バーサスモード
対人戦にこだわったモード。ハンディ設定や戦績記録もOK。

MODE 3 オプションモード
キー配置、スピード、COM難度…遊びやすいように設定だ。

MODE 4 トレーニングモード
練習専用の特別なモード。各種設定も豊富で、超役に立つぞ。

MODE 5 コレクションモード
さまざまな「セイヴァー」の美麗イラストを閲覧できる！

MODE 6 オリジナルキャラクターモード
オリジナルキャラを作り上げる、育成要素を含んだ新モード。

 ©CAPCOM CO., LTD.

『EXエディション』ならではの3つのモードに注目!!

ここでは、PS版で追加された3つの新モードをピックアップし、それらの特徴を紹介していこう。

ORIGINAL CHARACTER オリジナルキャラクター 闘うほど強くなる! キミだけの戦士を作り上げろ

既存キャラの色を自分好みに変更してオリジナルキャラを作りあげるモードだ。作ったキャラは、対戦をくり返すことで経験値を得て強くなっていく。以下で、このモードの流れを追っていこう。

STEP1. 作戦開始

まずはズラリと並んだメニューから、「EDIT」を選ぼう。キミの分身となるキャラクターを選ぶのだ。

◀データがあれば、ロードすればOK。

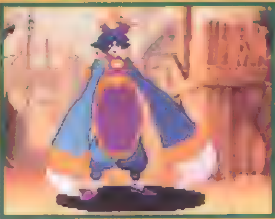
STEP2. キャラ選択

まずは、プレイヤーの分身となるキャラクターを決定。使用できるのは「セイヴァー」、「セイヴァー2」、「ハンター2」に登場した全18キャラクター。もちろん、左ページで紹介した「DFセレクトシステム」も使用可能だ。また、同時に名前入力（体力ゲージの下に表示）もできるので、カッコイイ名前をつけてあげよう。

▲▼どのキャラにせよ、初期状態ではまだまだ"弱っちい"のだ。

STEP3. 色の変更

通常でもさまざまな種類のカラーが用意されているのも、「セイヴァー」シリーズの特徴のひとつ。だが、この"色変更"の項目では、肌、服など各パーツごとに細かな色の設定が可能。個性的な色使いで、自分だけのキャラクターを作り上げるのだ。



▶血色のいいレイレイとかもアリ。

▲色の種類は実に豊富。

STEP4. バトル

キャラクターが完成したら、次はCOMの操るキャラクターと実際に対戦して経験値を稼ごう。スタート直後、自キャラは体力ゲージも1本しかなく、攻撃力も低く設定されている。だが、COMとの戦闘で経験を得れば、どんどんパワーアップすることができるのだ。メモリカードを使えば、オリジナルキャラ同士の対戦も可能。

▲経験値はCOMに負けたとき清算。

▶闘えば闘うほど強くなれるぞ。

TRAINING トレーニング 初心者からマニアまで納得の練習モード

COMの動きや、ガードの有無など、練習に必要なあらゆる要素が詰まっている。当たり判定の確認もOK。

◀技術が必要なゲームだけに、このモードはうれしい。

▼納得がいくまで連続技を練習せよ。

「グルーミーパペットショウ」(GPS)を完全サポート!

リリスのEX必殺技である「GPS」専用の練習項目もある。これで完璧!?

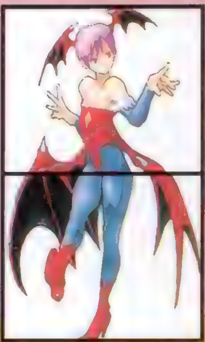
◀見事に決めれば、キミもヒーローになれるかも……!?

COLLECTION コレクション 幾多の闘いに勝利し戦利品をGETしよう

今までに発表された、「ヴァンパイア セイヴァー」シリーズのイラストをCGギャラリーとして閲覧できるモードだ。ただし、最初から見られるのは、8キャラクターの立ち絵グラフィックだけ……。どうやら、何かをクリアすることにより、さまざまな絵を入手できる仕組みのようなのだが……。

◀ほかにはどんな絵が用意されているのか!?

▼拡大することも可能。高画質モードなので美麗だ!



美しい映像と音楽で物語をつづる 純和風"シネマティックノベル"登場!!

久遠の絆

—くおんのきずな—

AVG

久遠の絆

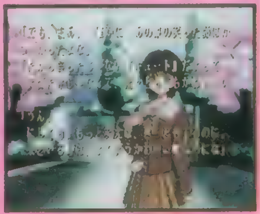
11|26（予）
▶¥5,800
▶フォグ
▶MC（4ブロック）、DS（AC非対応）

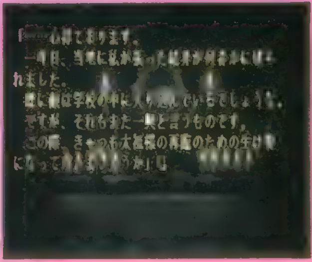
優しく、切なく、そして悲しい感動の物語を、映画を見る感覚で堪能できることから"シネマティック ノベル"と銘打たれた『久遠の絆』。AVGファンは絶対に見逃せない、この冬の注目作だ！

壮大な物語の視点から「久遠～」の魅力に迫る

「久遠の絆」は、輪廻転生をテーマに壮大な物語が展開するＡＶＧ。話は４つの時代で構成され、１章が現代➡平安➡現代、２章が現代➡元禄➡現代、最後の３章が現代➡幕末➡現代の流れで進む。繊細な映像美と澄んだ音色の音楽に彩られ、各時代で、愛や憎しみや戦いなどの要素を織り込んだ色鮮やかな物語がつづられるぞ。今回は物語の視点から、本作の魅力を紹介する。

▼サウンドノベル形式ながら、動画の演出が豊富に盛り込まれる。





◀物語の軸になるのは、時代を越えた愛と、闇の種族との戦い。

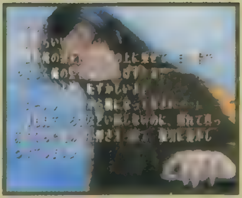
４つの時代でつづられる伝奇浪漫

【現代】

血生臭い悪夢と、平穏な現実のはざまで悩む主人公。現代編では、謎の少女、高原 万葉との出会いをきっかけに、彼が数奇な運命に巻き込まれていくいきさつが語られる。

▲この出会いを境に、主人公の周囲で奇怪な出来事が……。

【平安】



▲ひかれ合う２人。その幸せはずっと続くと思われたが…。

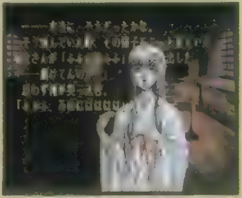
平安編の主人公は、魔を調伏する陰陽師見習いの青年、鷹久。彼は、狩りの獲物を追って踏み込んだ森の中で、清楚で可憐な少女、蛍に出会う。２人の恋の行方が、平安編の主題だ。

【元禄】

駆け出しの絵師、池田 真之介を主人公に、元禄編は展開。先進の文芸・文化が花開いた華やかな時代を舞台に、吉原の遊女である綾と、真之介の、艶やかで悲しい恋が描かれる。

▲初対面の綾に、真之介は不思議な懐かしさを覚える。

【幕末】



▲沖田総司からの依頼で、信吾は澪の警護をすることに。

元禄編とは対照的に、幕末編は殺伐とした雰囲気。このシナリオで描かれるのは、剣を頼りに用心棒などで生計を立てている主人公の葛木信吾と、薄幸の女性、澪の悲劇的な運命だ。

©1998 F・O・G

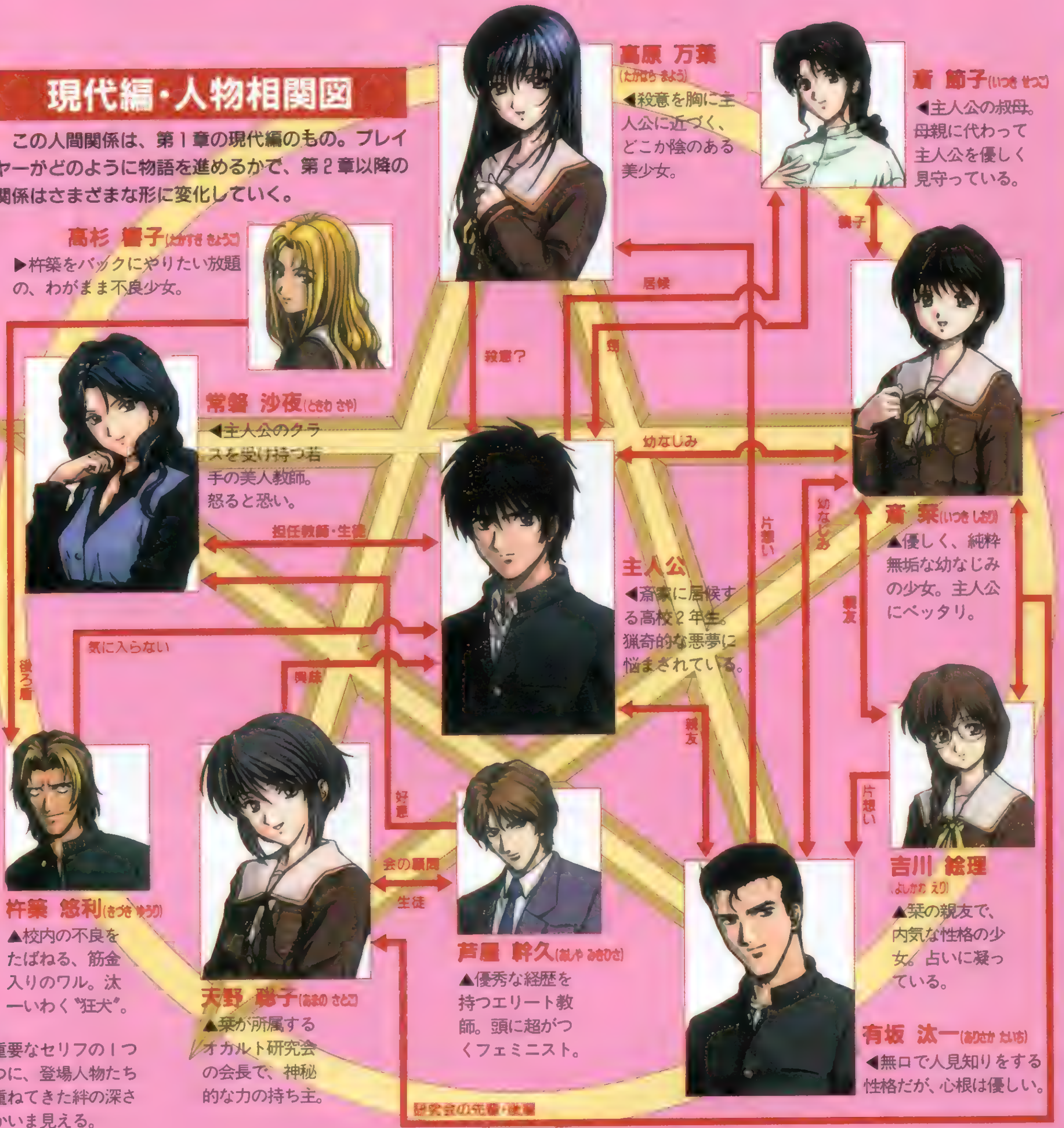
物語の中心となる現代編――その奥深い人間関係を紹介

それぞれの時代のシナリオは、個性的な登場人物たちが織りなす、複雑な人間関係の上に成り立っている。ここでは、物語の中心となる、現代編の人物相関図を紹介するぞ。実は、登場人物の中で、主人公と深い関わりを持つ者たちは、平安、元禄、幕末の各時代でも主人公と巡り会っている。長い時の流れの中で転生を繰り返してきた彼らが、どんな〝絆〟を重ねて現代にたどり着いたのか。それも、本作の見どころだ。そんな絆を知ることで、物語の中に新しい発見があるかもしれないぞ。

◀重要なセリフの1つ1つに、登場人物たちが重ねてきた絆の深さがかいま見える。

現代編・人物相関図

この人間関係は、第1章の現代編のもの。プレイヤーがどのように物語を進めるかで、第2章以降の関係はさまざまな形に変化していく。



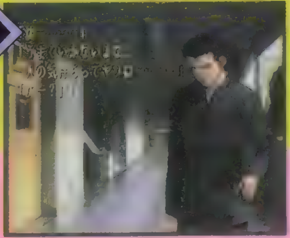
2大要素

物語の流れやゲーム展開に変化を持たせる、画期的なシステムも『久遠の絆』の見逃せないポイント。ここでは物語の魅力をさらに引き立てる、2つのシステムをピックアップだ！

ES(エス)リアクションシステム

物語の途中に入る選択肢の答え方で、主人公に設定されている〝無意識のパラメータ〟が蓄積。そのパラメータの蓄積によって物語が分岐するのが、〝ES(エス)リアクションシステム〟だ。1つ1つの選択肢で下したプレイヤーの判断が、先の展開に大きく反映される。

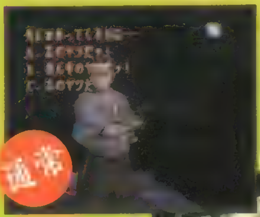
▲たとえば、汰一と絵理を追った栞の二者択一(？)を迫られるこの場面。どちらを選ぶかで、先の展開が変わるのだが……。



◀もしそれまでの選択肢で、どちらか一方に肩入れする態度を取り続けていた場合、無意識のパラメータの影響で強制的にそちらを選んでしまう。

2種類の戦闘場面

本作に登場する戦闘場面は、選択肢の中から攻撃法を決定する通常戦闘と、ミニゲーム風に作られた法術戦闘の2つが用意されている。ここでは、それぞれの特徴を説明するぞ。



◀通常の戦闘では、敵の動きを予測して選択肢を選ぶ。読みが当たれば敵に、外れたら自分にダメージだ。

▶臨場感抜群の法術による戦闘。敵を捕捉し、出現した輪に合わせて制限時間内に五芒星の印を組むのだ。

超リアルな走行感覚！ 迫力のエグゾースト音！ アトラスが贈るRCG最新作!!

「ADVAN」との協力が可能にしたリアリティを見よ！

『峠MAX』シリーズを生み出したアトラスと、国内トップクラスのレーシングチーム「ADVAN」の強力タッグが世に放つRCG。その魅力を一挙大紹介だ!!

▲[illegible]

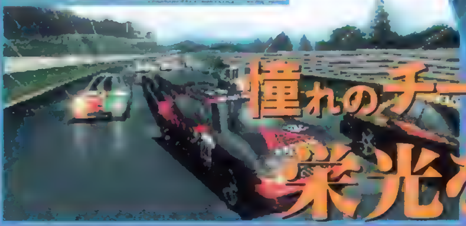
▼[illegible]持つ。

アドバンレーシング
ADVAN Racing

実車データを基に、マシンの性能や、挙動などをリアルに再現。その上さらに、光の表現にこだわった実写のようなグラフィックを併せ持つRCGの登場。5種類のリーグ戦や、対戦プレイなどが楽しめる、クイックレースモードと、チーム「ADVAN」のレーサーになりチームを優勝に導くアドバンレーシングモードの2つのモードがあるぞ！

RCG	ADVAN Racing アドバンレーシング	11/19（予）
		▶¥5,800
		▶アトラス
		▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、NC

◀[illegible]



憧れのチーム「ADVAN」で栄光を手に入れろ！

トピック ゲーム中の視点は4種類！

『ADVAN Racing』ではプレーヤーの視点を4つの中から選ぶことができる。それぞれの特徴的な視点について紹介しよう。

バードビュー

◀自車の後方から見下ろした視点。視界が一番広い視点だ。

ビハインドビュー

◀自車の後方からの視点。自車とその回りの状況が見える。

コクピットビュー

◀ドライバーズシートからの視点。リアルな走りを体験！

バンパービュー

◀バックミラーを残して窓枠を取ったコクピットビュー。

ADVAN Racing

©ATLUS 1998

大公開！ これがウワサ!?の「アドバンレーシングモード」!!

◀ADVANカラーのマシンでコースを駆け抜けろ！

プレイヤー自身がレースドライバーとなって、チームADVANのトップドライバーを目指すのがこのモード。ゲーム開始直後、プレイヤーはアマチュアレーサーとしてさまざまなレースに参加。これらのレースで実績を上げ、ADVANからアプローチされることによってチーム入りを果たし、より上級のレースに参加するのだ。

アマチュアからプロへ　まずはドライビングテクニックを磨こう

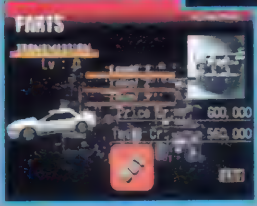
▶勝つためにはマシン性能だけでなくテクニックも必要だ。

アマチュアレーサーが参加できるレースのカテゴリーは「NC」と「TC」のみ。プレイヤーは最初に車を購入し、自分なりのチューンナップをしてレースに挑むのだ。

「NC」、「TC」で勝ち続けていれば、いずれADVANの人間から声をかけられ、晴れてプロ入りができる。

チューニング

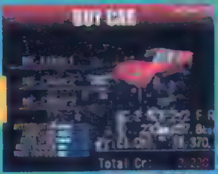
レースに入賞して得た資金で、自分のマシンをチューンナップ！　タイヤやサスペンションなど、ここでカスタマイズするとゲーム中のマシンの操作性にも違いが現れてくるぞ。



▲ブレーキは消耗品。マメに交換しよう。

◀トランスミッションを変えると、エンジン音も変わるのだ。

車購入！



◀まず、自分の乗る車がなくては話にならない。

いざ走行！

▲レースに合わせたチューニングを心がけよう。

What's「ADVAN」?（アドバン）

あの土屋圭市氏が所属する国内トップクラスのレーシングチーム「ADVAN」。横浜ゴムのスポーツタイヤブランドでもあり、積極的なレース活動を行っていることで有名。また、ほかのチームに対してもタイヤの供給などの支援をしている。黒地に赤のシンボルカラーは多くのファンを魅了しているのだ。

レースカテゴリー

▶NC（ノーマルカー）

市販されている車で速さを競う。タイヤ以外のパーツの変更はできず、排気量と出力により3クラスに分かれている。

▶TC（チューニングカー）

市販パーツを使用してチューニングを施したマシンによるレース。これも排気量と出力により3クラスに分類されている。

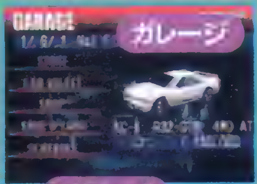
▶STC（スーパーツーリングカー）

セダンタイプのレーシングマシンで行うレース。プロになり、チームADVANに入らないと参加することはできない。

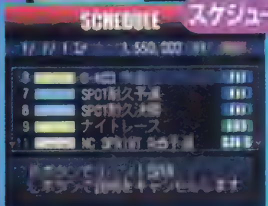
▶SSC（スーパースポーツカー）

スポーツカータイプのレーシングマシンで勝敗を競う最高位のレース。ADVANに入り、このレースで優勝を目指すのだ。

念願のADVANへ入ったあとは？



ガレージ



スケジュール

▶今まで以上に念入りにチューニング！

▼一カ月ごとに参加するレースを決めるのだ。

プロ入りを果たしても、基本的なゲームの流れは変わらない。ただし、マシンのチューンナップパーツは自分で購入するのではなく、チームから供給される形になる。自分好みのカスタマイズができなくなってしまうが、それ以上に名誉あるADVANのマークを背負ってレースに参加できるのがファンならずともウレシイ。

耐久レース

10周以上に及ぶ周回数を走り、順位を競うレース。長丁場だけに、ピットインによるタイヤの交換や、燃料補給のタイミングが勝敗を大きく左右するぞ。

通常レース

400mという距離で加速性能を競うゼロヨンのほか、駆動方式の違いによるレースなどもここに含まれる。ゲーム中イベントとして参加する、特別なレースもあるらしいぞ！

新要素その1：陸海空を乗り物でGO!

今回の「3」では、乗り物に乗ったキャラクターを操作するステージが登場！ 乗り物は、どれも本格的な操作感を味わうことができるものばかりで、バイクステージでは本格RCG顔負けのスピード感、飛行機ステージではSTGさながらの空中戦を楽しむことができるのだ。ステージクリアの条件は「レースで1位になる」、「敵機を撃破する」など、それぞれ異なる。ジャンルを超えた新感覚のゲーム内容に注目しよう。

海

▲クラッシュの妹ココ。海賊が徘徊するカリブ海を、愛用のジェットスキー「ココマリン」で突き進むぞ。

▼海上にはジャンプ台なども用意されているぞ。機雷や人喰いザメの攻撃をかわしながら、海賊島を目指すのだ！

陸

◀▲アメリカ大陸のハイウェイをバイクで激走！ 見事1位でゴールすると、クリアの証、パワーストーンが手に入るのだ。

空

▲クラッシュ初の空中戦は、第一次大戦時のロシアが舞台。

▼標的はコルテックスの爆撃機。手に汗握る攻防が繰り広げられる。

▲スピンで敵の弾をかわすピンクの飛行機。パイロットはココ。

新要素大公開! 今度の『クラッシュ』はここが新しい!!

ついに発売日が決定してノリにノってる「クラッシュ3」。今回はユニークな新要素と、ポケットステーション対応の話題を一挙大紹介なのだ！

ACT
クラッシュ・バンディクー3 〜ブッとび！ 世界一周〜

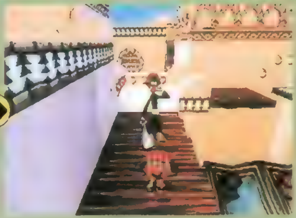
12/17
▶¥4,800
▶SCEI
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、PS

クラッシュの新しい死に様を大紹介！

ミスした状況によって多彩に変化する死に様(！)が好評のクラッシュだが、「3」でもその豊かなバリエーションは健在。ここではそんな“死にゆくクラッシュ”の姿を紹介していこう(笑)。この死に様を見るためにわざとミスする人もいるかも!?

●[illegible]

▲剣を持った敵の攻撃を食らうと、ズボンが切り裂かれ、パンツが丸見えに！



▲恥ずかしがり屋のクラッシュは、パンツを隠すために中腰になる。爆笑ものだぞ。

●[illegible]

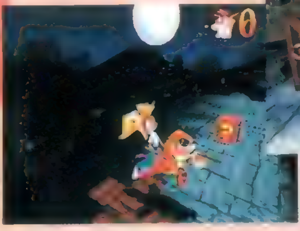
◀鋭い刃で真っぷたつに！ すると、下半身だけが元気に歩き出してしまう。

 Crash Bandicoot TM&©UIS;Source Code NDI

新 要素その2:乗られキャラはトラ&ティラ!

「1」のイノシシ、「2」の白クマに続いて登場の動物キャラは、トラの子どもとティラノサウルスの子どもに決定!ココが子トラに、クラッシュが子ティラ(?)に乗ることになるぞ。またがるだけで自動的に爆走してくれる彼らのおかげで、長いステージも一気に駆け抜けられるのだ。

▶タマゴを割ると、中からベイビーTが生まれるのだ。



▶ココ専用の乗られキャラ、プーラ中国ステージでの心強い味方なのだ。

▲面クリア後、プーラはココにすり寄ってくるぞ。このカワイイしぐさは必見!

◀ベイビーTはクラッシュ専用。パワフルな走りが持ち味だ。

新 要素その3:パワーアップ・システムがスゴイ!

今回からボスを倒すたびに、徐々に複雑なアクションを覚えていくシステムが採用された。この新システムのおかげで、初心者でも少しずつクラッシュの操作に慣れていくことができるようになったのだ。プレイするほどに新たな発見が見出せるかも。

◀通常のボディプレスより広い範囲に効果がある。

▲いわゆる2段ジャンプ。このアクションを覚えればさらに高いところまで跳べるようになるので、行動範囲も一気にアップする。効果的に使いこなそう。

▶このアクションを使うと、クラッシュが前傾姿勢になり、移動スピードがアップ。

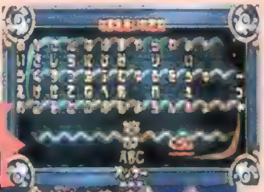
▶これはスピンアタックを長時間持続できるワザ。

新 要素その4:タイムアタックモード搭載!

「3」ではシリーズ初の試みとして、プレイヤーが自分の限界に挑戦できるタイムアタックモードが搭載されている。このモードでは、一度クリアしたステージでクリアタイムを競うことが可能。ベストタイムはメモリーカードに残しておけるから、同じコースを何度もプレイしてタイム短縮にはげむこともできるのだ。新記録を出すと、トロフィーがもらえるぞ。

やり込み度200%アップ!

▲▶黄色い時計を取ると画面右下にタイマーが表示され、タイムアタックがスタートする。



◀新記録を出すと、ネームエントリーできるぞ。

◀このモードのワープルームでは、各面の上位3名までの記録が表示されるのだ。

GOOD NEWS!

ポケットステーションに対応決定!

「クラッシュ3」が、ウワサの新型携帯端末「ポケットステーション」に対応することが決定した!「クラッシュ3」のROMからポケットステーションにデータをダウンロードするだけで、いつでもどこでもクラッシュのミニゲームを楽しむことができるのだ。詳しい内容は以下に紹介している通り。早く遊んでみたいよね!

どこでもクラッシュくん

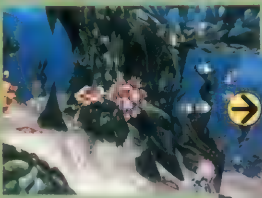
ポケステの中に住みついたクラッシュの日常生活を観察できる「どこでもクラッシュくん」。ごはんを食べたりお風呂に入ったりするクラッシュの姿を見ることができるだけでなく、気に入った場面を激写してアルバムに残すこともできるユニークなゲームだぞ。

どこでもダンシン

テーマソングに合わせてレッツダンス! 「どこでもダンシン」は、タイミングよくボタンを押して、クラッシュを踊らせるリズムアクションゲームだ。PSでのゲームの進行に応じてダンスのバリエーションが増えるのがポイント。イカしたポーズを決めちゃおう!

▲部屋でくつろぐクラッシュ。ポケステでは、こんな感じでクラッシュのプライベートライフをのぞくことができるのだ。

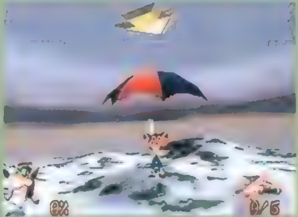
●ハリセンボンにご用心!



▲海底シーンで、うっかり敵キャラのハリセンボンに触れてしまうと…。

▼この通り、顔が大きくはれ上がってしまうのだ。プックリした顔は、見ているだけで痛々しい…。

●パラシュートで脱出!



▲飛行機を操縦するステージで体力がゼロになると、こんな脱出シーンが見られる。

●魔法でゲロゲーロ!!

▲中世のヨーロッパでは、敵として魔法使いが登場する。彼の攻撃を受けてしまうと…。

▼哀れクラッシュは、醜いカエルになってしまうのだ。ゲロゲーロ(泣)。

マクロスVF-X2

迫力の舞台設定を大公開

オープニングシーン独占公開

メインキャラクターに続き、ついに明らかになった『VF－X2』の舞台設定。そこには、驚くべき敵の情報が！　最新鋭の可変重爆撃機VB－6の呼称も決定したぞ!!

STG	マクロスVF-X2	冬予定
		▶価格未定
		▶バンダイビジュアル
		▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

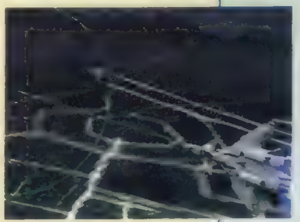
舞台設定

マクロスとの戦い!?

主人公
エイジス・フォッカー

A.D.2050年、地球統合軍政府は、銀河系の多くの惑星への移民を成功させ、勢力を拡大しつつあったが、繁栄の陰には多くの犠牲も存在していた。そんな時代、新たな戦いに挑む主人公、エイジス・フォッカー少尉は、26歳にして100機以上の敵を撃墜してきた天才パイロットだ。所属部隊「エンジェル・ウィング」のトップ「エンジェル・エース」とうたわれる才能を見込まれた彼は、移民星で発生する反乱・暴動の制圧目的とした反乱地域先攻特殊部隊、第727独立戦隊VF－Xに転属となる。「鬼教官」と呼ばれる上官、ギリアム・アングレートに率いられて、初の任務に出撃したエイジスは、衛星軌道上から大気圏内へと降下してゆく。やがて、雲海を抜けた彼らの視界に現れたのは巨大な戦艦の姿！　驚愕するエイジスに、ギリアムからの通信が届く。

「オレたちの敵は、あのマクロスだ！」



特派員Nは飛行機乗りになれるか？

恐怖の模擬空中戦体験記

「VF－X2」の完成度を上げるために敢行された、アメリカでの模擬空中戦＆航空ショー体験ツアー。本誌特派員Nも参加したこのイベントから、「マクロス」の真実に迫る！　……かも。たぶん。

空は青かった……

担当T（以下、T）：お前、メーカーさんの厚意で、アメリカへのツアーへ同行したんだって？

特派員N（以下、N）：オウ、イエース。今度から私のことを、ザ・パイロットと呼んでくださ〜い。

T：なんだそれ。

N：まあまあ。おかげで、私は「マクロス」のすべてを極めましたよ！

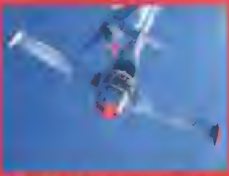
T：ほお〜。で？

N：あのですね、空は青いんです!!

▲雲の上の世界は、まさに青一色。これが空だ！

T：お前なー。

N：いや、本当に青いんですよ。この感じは、飛んでみた人にしかわからないでしょうけど……。


▲まるで背面飛行だが、れっきとした模擬空中戦の一場面。

T：ふ〜ん。

N：雲の上は、どこまでも続く青い空。まるで、海の中のような青さなんです。

T：ほお〜。それから？

N：あと、特に感じたのは、重力、"G"の感覚ですね。背面飛行時や、旋回中なんかに、地上方向にグーッと引っ張られる感覚。まさしくG！　という感じです。ただ、これも体験しないと…。

T：チッ。エラそうに。そんなにすごいのかよ。

N：いや〜、パイロットは本当にすごいですよ。あのGの中で、計器を見ながら、しかも、ほぼ[illegible]

©1998 BIGWEST ©1998 BANDAIVISUAL　※「模擬空中戦体験記」で使用されている写真は、すべてアメリカ取材時のものです。ただし「★」印の写真のみ、ゲーム中の画面写真となっています。

Battle Field

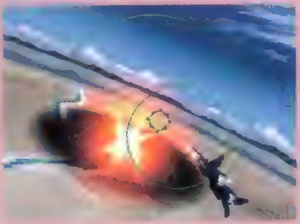
前作でも、宇宙空間、雲海、都市などさまざまなバトルフィールドがあったが、『VF－X2』では、さらに水上・水中や、渓谷、森林といった新たな舞台での戦いが待っている。これらの戦場が、新システムのバリアブル・ビューでどのように映し出されるのかも楽しみだ。

特殊な戦場には特殊な機体!

新登場のVA－3Mインベーダーは、シリーズ初の水上、水中戦闘を可能とした機体。水中・水上が舞台となるミッションでは、このVA－3Mのみが使用可能となるぞ。また、絶大な攻撃能力を持つVB－6も、特定のミッションでしか使用できないらしい。これらの最新鋭機の活躍にも、期待して待っていよう。

戦場に合わせた装備で挑め!

ミッションごとに武装の選択が可能となったことで、フィールドの特徴をつかむことがさらに重要になるだろう。ここでも、特定のフィールドでしか選択できない武装や、選択不可となる武装がある。例えば、広範囲を破壊する反応弾などは、周囲に被害の出ないようなミッションでしか使用が許されないのだ。



VB-6

ネーミングコンテスト結果発表!

本誌75号で募集したVB－6のネーミングがついに決定！　それでは、河森正治氏ら選考委員会によって選ばれたネーミングを発表していこう！

大賞
ケーニッヒ・モンスター
富山県　小井幹雄さん

総監修 河森正治賞
アウルベア・モンスター
北海道　保坂智史さん

シナリオ 隅澤克之賞
デスティール・モンスター
東京都　金田貞徳さん

キャラクターデザイン 美樹本晴彦賞
ヘルダイブ・モンスター
埼玉県　小林茂雄さん

メカデザイン 宮武一貴賞
アステロイド・モンスター
神奈川県　中島秀樹さん

モーション監修 板野一郎賞
アルティメット・モンスター
東京都　梨山寛隆さん・大多和　忠さん
北海道　伊藤隆正さん

バンダイビジュアル 高梨 実賞
スーパーノバ・モンスター
フランスYAN EMONDさん

UNIT 上田 浩賞
オンマク・モンスター
愛媛県　佐伯辰男さん

UNIT 井内 毅賞
アンカーヘッド・モンスター
富山県　西村匡史さん

電撃PS賞
アサルト・モンスター
神奈川県　田中文宏さん

なお、大賞の小井さんにはオリジナルテレカ3枚に、なんとVB－6の原画が贈られる。ほかの賞の受賞者には、それぞれオリジナルテレカ1枚が贈られるぞ。

空の視界の中で、敵機を発見するんですから。並の人では無理ですね。いえもう間違いなく。
T：なるほど。だから、パイロットという職業の人は少ないんだなぁ。

新しいSTGの世界へ!

T：それで空中戦の視界はどうだったんだ?
N：いやーっ、とにかく視界は、ほぼ360度ありますし、上の方も見られる。球体でいうと、ほぼ半分が一度に見られる感じですから。とにかく今までにあったフライトシミュレーターのコクピットビューとは、まるで違います。
T：……。
N：あんなに情報量が少ないのは、おかしいですもん。開発元の「UNIT」の人も言ってましたけど、こういう体験をしたからこそ、あのバリアブル・ビューというシステムを考え出したそうですから。
T：ほう、あれをな。やっぱり、こんな体験をして、得たものは多かったんだろうな。
N：ええ、スタッフの受けた感銘は大きかったようですね。空中戦のシーンなんかでも、かなり参考になったようですし……。私も、もう空中戦は極めましたから……。模擬空中戦のときに、元空軍のパイロットという人がいっしょに乗っているんですけど、私のあまりの腕のっぷりに、空軍に入らないか?ってうるさくて……。でも、私には、読者のみなさんにこの感動を伝える義務があるんで帰ってきました。
T：えらそーに。それからお前、ミラマーの航空ショーにも行ったんだよな?
N：オー、イエ～ス。アメリカ軍の最先端の技術を目の前で見てきました。VF－1のデザインの元になったF－14や、世界の最新・ステルス戦闘機F－117まで展示されてましたから……。
T：もういい。自慢は聞き飽きた。やめろ。うるさい。うん? これはなんだ? 模擬空中戦の記録ビデオ? どれ……。お前、離陸3秒後に失神してそのままじゃねーか!! ……ちっ、逃げやがったな。
——神田の夜は更けていく——

▲コクピット内部。[illegible]

▲バリアブル・ビューは、この体験があってこそ!

▲[illegible]

ファーストKiss☆物語（ストーリー）

バッチリ メインキャラ&イベントを紹介!

女性ばかりの家に居候!? そんな魅力的なシチュエーションで展開される恋愛AVG『ファーストKiss☆物語』。今回は、12人のメインキャラを紹介するとともに、ドキドキのイベントシーンを大公開!!

織倉香奈
おりくら かな

織倉家の長女で家事全般を1人でこなしているしっかり者。学校ではあまり目立った存在ではないが、真面目で優しいので、友だちから信頼されている。

AVG	ファーストKiss☆物語（ストーリー）
11/26（予）	
▶¥5,800（CD2枚組）	
▶ヒューネックス／ヒューマン	
▶MC（1ブロック）AC（DS対応）	

ドキドキのイベント

魅力120%全開! 12人のメインキャラクター

[illegible]

杉崎由希子
すぎさき ゆきこ

明るく活発なうえ、話し上手で面倒見がいいことから誰からも慕われている姉御肌の女の子。主人公とは3年間同じクラスで、今ではお互いに信頼しあえる親友ともいうべき関係になっている。

蒼月ひより
そうげつ ひより

高校入学後に闘病生活に入り、現在は弥生が勤めている病院に入院中。本当はとても明るい女の子なのだが、長い入院生活のせいで物事を悪い方に考えてしまう。

織倉弥生
おりくら やよい

香奈と真奈美の母親。若くして夫を亡くして以来、女手1つで家族を支えてきた織倉家の大黒柱である。とても2児の母親とは思えないその若々しさには、何か秘訣が隠されている?

七瀬綾華
ななせ あやか

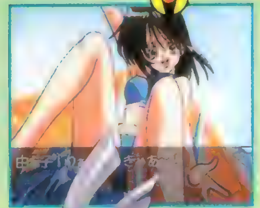
無邪気で人なつっこい。1人っ子で過保護に育てられたせいもあって、見た目にも精神的にも幼い部分が多い。ときどきワガママを言って周囲を困らせることもある。

©Hunex 1998

イベント

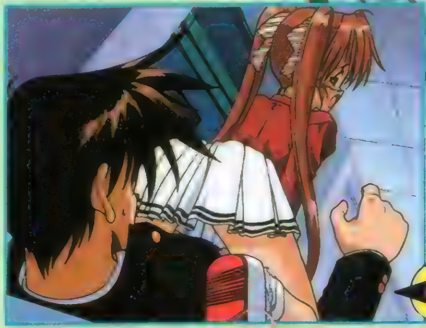
ＰＣ－ＦＸからの移植に際してイベント数が20%以上もアップ！　一部のシナリオも変更されていて、ファンも大満足のボリュームに仕上がっているのだ。ここでは、そんなイベントの中からいくつかをピックアップして紹介するぞ。右の画面写真からこのゲームならではの独自の雰囲気を味わおう。

▶学校や街などで、可愛い女の子に会って好感度が上がってくると……。



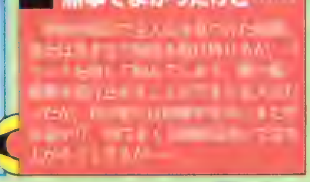
◀イベントが発生！　どれも、それぞれの女の子にピッタリの楽しいものばかり。

バスルームは大パニック！



この女の子の正体は……!?

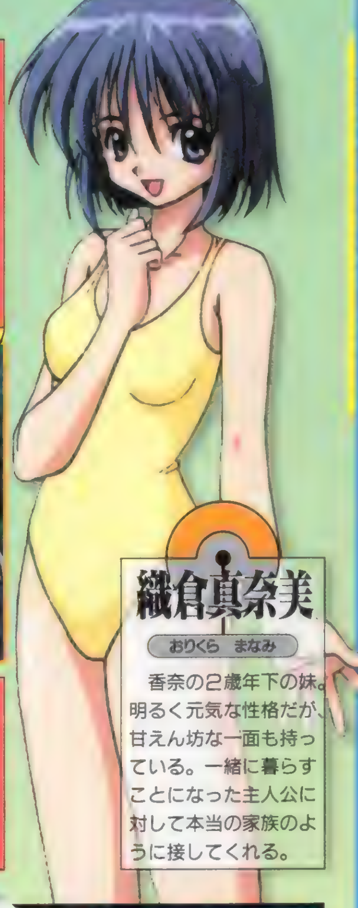
無事でよかったけど……



織倉真奈美

おりくら　まなみ

香奈の２歳年下の妹。明るく元気な性格だが、甘えん坊な一面も持っている。一緒に暮らすことになった主人公に対して本当の家族のように接してくれる。



？？香澄

？？　かすみ

とても素直でハキハキした女の子。物事をハッキリさせないと気が済まない性格で、無茶なワガママをいうこともしばしば。色気よりも食い気優先といった男の子っぽい部分もある。

藤沢優

ふじさわ　ゆう

藤沢舞の双子の姉だが、舞とは対照的に短気で勝ち気な性格の“超”がつくほど元気いっぱいな活発少女。流行に敏感で、目的のためには努力を惜しまない行動派。

橘美里

たちばな　みさと

主人公の親友・橘綾乃の姉で、喫茶店「チェリーポット」を経営している。普段はおっとりしているのだが、本気で怒らせると想像以上に恐しいとの噂も。

藤沢舞

ふじさわ　まい

藤沢優の双子の妹で、見た目どおりの内気な性格をしている。その性格が災いしてか、友だちと呼べる人は少ない。また、生徒会の委員を務めてもいる。

森村恭子

もりむら　きょうこ

舞台女優を目指している19歳のお姉さん。アルバイトで生活費を稼ぎながら、近々行われるオーディションに合格するため、厳しい練習に追われる毎日を送っている。

春日野美穂

かすがの　みほ

憧れの高校生活、まだ見ぬ恋に夢を膨らませる中学３年生の女の子。性格は明るく、一緒にいるだけで楽しい気分にさせてくれるムードメーカー的な存在。

またまた最新情報を大紹介！

TOYS DREAM

トイズドリーム

今回の『TOYS』情報は、これまで“発明”の部分を中心に紹介して語られなかったストーリー&イベントと、詳細に説明した“発明”の実際、の2本立て。発売前の予習として、今からしっかり覚えておこう！

『TOYS』の気になるストーリー部分に迫る!?

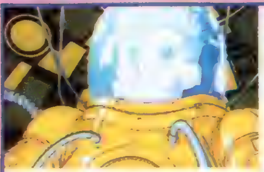
発覚！ ただの借金返済ゲームではなかった…！

SLG TOYS DREAM	11/26
	▶¥5,800
	▶KSS
	▶MC(2ブロック)

養父の残した借金を、得意の“発明”で返済していく……。このプロローグ以外の情報は明かされなかった本作。確かに、プレイの自由度が高く、“借金返済”という大目的よりも、“作成”というパズル要素の方が楽しいゲームであるのも事実だ。だが、今回入手した情報によれば、各キャラ別に用意されたシナリオがあるという。オープニング（下の囲みの写真）でチラリと流れる彼らの姿と関係が…!?

◀借金返済の度に起こるイベントも気になるところだが……。

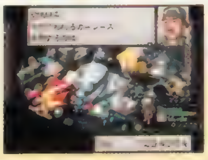
4人4様のストーリーが展開



機械系のプロの究極の夢は？

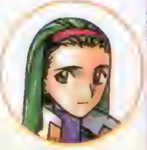
マックス

やはり、マックスといえば、車関係のストーリーだろう。エンジン作りはマックスの十八番。ときにはレース、なんて展開もあるようだ。ところで、オープニングでは、宇宙船に乗ってるようだけど……まさか？



◀車といえばヴェローチェ整備工場。

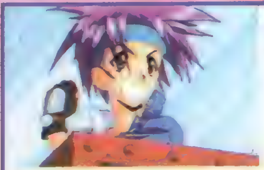
生きた精密機械の見る夢は？



ミオ

オールマイティ過ぎて、いま1つ特徴のないミオ。どうやら彼女のストーリーは、飲み物に関係するものらしい。また、オープニングでは、巨大な観覧車を設計しているが、アレを設計する日も来るのかも？

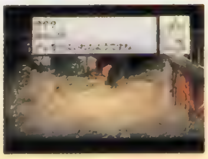
◀ミオに飲み物…意外と言えば意外。



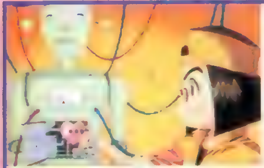
爆発（物）娘はやっぱり派手？

ベレッタ

ベレッタのシナリオも、火薬に関係した得意分野を生かしたものらしい。平和的な利用法ならいいのだが……。また、彼女のシナリオには、“しゃべる猫”が出てくるのだが、彼（？）は一体……？



◀彼女のシナリオと関係あるらしい。



手先の器用さを生かして大活躍

ピート

ピートのシナリオは、ルフナの骨董屋と関係があるらしい。しかし、ルフナの店といえば、ピートの得意な電気系とは無縁のようだが……？ また、彼のシナリオの途中では恋愛っぽいイベントも発生する。

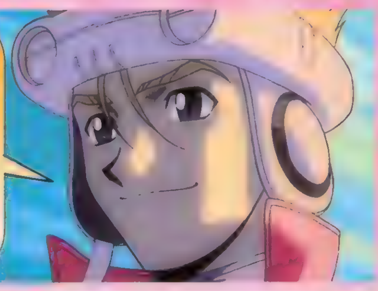
◀ピート君、もてもての図（笑）。

 ©1998 KSS キャラクターデザイン／そえたかずひろ

アイテム作成の"流れ"を実例付きで徹底大紹介!!

こちらのページでは、ゲーム中において〝アイテムがどういう手順で作成されるのか〟を、実例を挙げて紹介していこう。右のマックスのセリフからもわかるように、今回例として取り上げているのは、機械系に属する「ノーマルカー」。必要となる原材料も多く、制作過程も決して単純とはいい難いが、「車」は「ＴＯＹＳ」を象徴するアイテムでもあるし、また移動時の必需品でもある。序盤で作成することはできないものの、実際にプレイするときに〝作らない〟なんてことはまずないだろうから、覚えておいて損はないぞ。

今回はノーマルカーを作ってみるぜ!



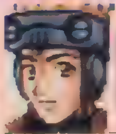
ノーマルカー材料表

【ガソリンエンジン】
ステンレス鋼……2
シリンダ……1
点火プラグ……1
クランク……1
歯車……4
ピストン……1

【シャーシ】
タイヤ……4
ステアリング……1
ブレーキディスク……1
クランク……2
歯車……4

【鋼鉄のボディ】
鋼鉄板……4

【皮】



その0 まずは原料集めからだ! 作成のその前に…

◀ノーマルカー目指してがんばろうぜっ。

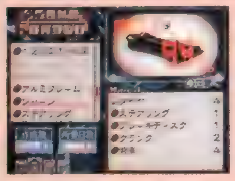
よう、マックスだ。まず最初に覚えておかなきゃならないことは……〝原料と材料は違う〟ってことさ。俺たちは基本的になんでも作っちまうが、実はこの原料だけはどうしても作れない。だから、右下の「原料」は、どこかで買うか拾うかして調達しなくてはならないんだ。クズ鉄は廃棄場、ニッケルは鉱山……ってな具合さ。また、ここでは原料から直接作成可能なモノ（歯車、クランク、鉄パイプなど）は、表から外しているので気をつけてくれ。

作成に必要な原料はコレ！

皮	原油
ニッケル	ねんど
クズ鉄	天然ゴム
木材	

以下の手順で各パーツごとに作っていこう

その1 一番重要な部分です シャーシの作成


▲特に順番はないけど、シャーシから作る方が私は安心するわ。

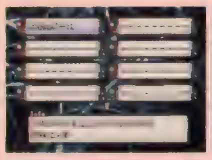
シャーシは、車の骨格の部分になります。タイヤ、ステアリング、ブレーキディスク、と直接運転に関わるところなので、事実上の〝キモ〟の部分ともいえるでしょう。材料は左の表の通り。注意するのは、ブレーキディスクを作る過程で、油圧ポンプが必要なこと。あらかじめ作っておくことをオススメします。あと、ブレーキディスクのワイヤーはクズ鉄と木炭から作成可能よ。

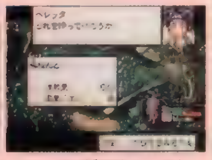
【タイヤ】
天然ゴム……1
木炭……1
【ステアリング】
皮……1
鉄パイプ……1
【ブレーキディスク】
ワイヤー……2
油圧ポンプ……1
【油圧ポンプ】
オイル……1
鉄パイプ……1
針金……1

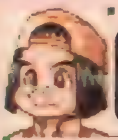
その2 車の心臓部だよ! エンジンを作ろう!!

ミオがなんていってるか知らないけど、車はやっぱりエンジンがなきゃ走らないよ。必要な材料は下を見てね。注意するのは、点火プラグには、セラミックが必要で、セラミックには、ねんどが必要だということ。とにかく、このゲームではこういった２段階、３段階の行程が必要なモノが多いから、ちゃんと覚えておくといいよ。

【シリンダ】
ステンレス鋼……1
鉄パイプ……2
【点火プラグ】
ステンレス鋼……1
セラミック……1
【針金】
クズ鉄……1
【セラミック】
ねんど……2

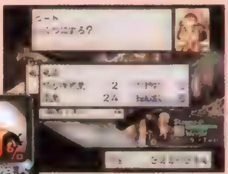

▲ステンレス鋼を作るには溶鉱炉一改が必要だよ。

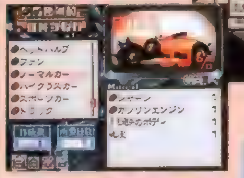

▲ねんども採取するしかないから、よく探してね。



その3 カッコ良くなきゃね ボディ…そして完成

へへへっ。やっぱり締めはオイラだね。どんなにスゴイ車を作ったって、外見がカッコ悪くちゃオシマイさ。ボディの作成には、下の表のように鋼鉄板を作るだけ。ただし、左でパレッタもいってるように、鋼鉄板やステンレス鋼を作るには、強力な溶鉱炉（溶鉱炉一改）が必要なのさ。こういった工具のように、間接的に必要になるアイテムもあるから、よ～く覚えとくといいよ。まぁ、早めに作っておくことをオススメするね。


▲皮は、シートや幌などに必要だぞ。


▲あとは、全部のパーツを組み合わせれば…完成だ～っ！

【鋼鉄板】
クズ鉄……1
木炭……1

対戦ACT

BLOODY ROAR2 —BRINGER OF THE NEW AGE—

ブラッディロア2 ブリンガーオブザニューエイジ

99年1月(予)
▶価格未定
▶ハドソン
▶MC(ブロック数未定)

常識はずれの体力と運動能力を持った「獣人」たちが激突する！
あの熱き戦いが、新要素満載でさらにパワーアップ!!

変身システムで話題の格闘ACTに早くも続編が登場!!

人から獣に変身して戦う、独特のシステムで好評の対戦格闘ゲームに続編が登場したぞ！ 今回の舞台は前作の5年後。前作の戦いのあとで、黒幕のタイロン社は壊滅したが、獣人たちの存在は世間に広く知られてしまい、各地で獣人への弾圧が始まった…。このストーリーのもと、前作でおなじみのユーゴやアリスに加え、数々の新キャラが激闘を繰り広げるぞ！もちろん、人間の状態と変身した獣人の状態を使い分ける独特のシステムは健在。今回は新たに届いた情報を中心に、さらにアツい駆け引きが楽しめるようになったこのゲームの魅力を紹介していくぞ！

▶まずは人の姿で攻撃を繰り出し、画面下部の「ビーストゲージ」をためよう。

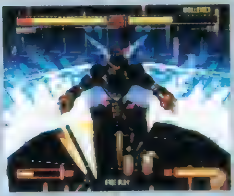
▲人間の状態と比べて、パワーやジャンプ力が大幅にアップ。技も獣ならではのものが使えるようになる。また、変身時は全身が無敵状態になるので、反撃にも使えるぞ。

新要素① 超必殺!! ビースト・ドライブ

・獣の力！ 驚異の破壊力・

獣化したときに使えるようになる、強力な必殺技「ビースト・ドライブ」。しかし使用するとビーストゲージを全消費して人間に戻ってしまうので、注意が必要だ。

▲ユーゴのビースト・ドライブ「スパイラルファング」。空中で連続攻撃を繰り出したあとで、回転しながら地面へと相手を叩きつける。



◀ビースト・ドライブはすべてのキャラに用意されている。写真は変身後の新キャラ「スタン」だ。

新要素② 新キャラ続々登場!!

・新たなる「獣人」たち・

前作のラスボス、ウリコが最初から使用可能に！ そして、「バクリュウ」の称号を継いだ少年や、前作のガドウに育てられた少女マーベルなど新キャラも続々登場。前作のユーゴやアリス、ロンも健在だ。

▲新キャラの毒島(ブスジマ)は、カメレオンに変身する。

新要素③ 豊富なガードシステム

・さらに深さを増す「駆け引き」・

このゲームでは、✚キーをニュートラルにしていると「ライトガード」という状態になる。このガードは、相手の攻撃を受けたときの硬直が少なく、反撃がしやすいという便利なものだ。しかし、技の出始めに体が光る「ガードブレイク技」をライトガードで防ぐことはできないので、ガードボタンを押すか、✚キーを後ろに入力した「ヘビーガード」で防御せねばならない。こういった多彩な攻めと受けの攻防が、格闘ゲームならではの駆け引きをさらに盛り上げてくれるぞ。

◀ライトガード中に✚キーを前へ入力すると、相手の側面に回りこむことができるぞ。

▶何かと便利なライトガードだが、ガードブレイク技にはまったくの無力。過信は禁物だ。

▶今作では、空中で受け身を取ったあとでも、一回だけガードができるようになったのだ。

 ©HUDSON SOFT ©EIGHTING/RAIZING ILLUSTRATION : NAOCHIKA MORISHITA/CARAMEL MAMA STORY : OSAMU KAGOSHIMA/CARAMEL MAMA

恋愛SLG

トゥルーラブストーリー2

ついに下校会話モードが公開された「TLS2」。ゲームの最新情報に加え、嬉しい予約キャンペーン情報も紹介!! このチャンス、見逃すな!!

12|10
▶¥6,800(CD3枚組)
▶アスキー
▶MC(1ブロック)

超人気恋愛SLG第2作、最新情報公開!!

発表から実に2年!! 待ちに待った発売まで、あとわずかに迫った期待の恋愛SLG『トゥルーラブストーリー2』。ゲーム本編の開発も順調のようで、ついに下校会話モードの画面が発表されたのだ。今回はその下校会話モードに加え、『2』での声優陣など、気になってしかたなかった最新情報を紹介していくぞ!!

下校会話モードがパワーアップ

豊富な話題で女の子との会話をはずませて、最終的にデートへと誘う下校会話モード。前作でも大好評だったこのモードは、『2』でさらにパワーアップしたぞ。画面のデザインが変更され、キャラの顔が大きくなったほか、特定の話題を振ると女の子がアニメーションするようになったのだ。また、自分のキャラ作成時に、オリジナルの話題を3つ作ることが可能になっているぞ。

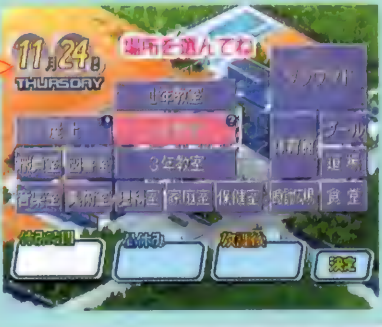
▲▶話題は、オリジナルの話題を含めてなんと27種類。女の子の趣味に合わせて、うまく話題を振っていこう。

場所選択にガイドラインがついた

今回の『2』では、場所を選択するとき、イベントや女の子に出会える可能性が高い場所にマークが表示されるようになったのだ。このおかげで女の子と出会うチャンスが増え、初心者でも遊びやすくなっているぞ。ただし、あくまでもガイドラインであり、マークがあるからといって必ずイベントが発生したり女の子に出会えるとは限らないぞ。

! このマークが出ている場所では、イベント発生の確率が高い。

? ?マークの場所では、女の子と出会える可能性が高いぞ。



▶あくまでもガイドとはいえ、とてもわかりやすい。同じ場所にマークが出る場合もあるぞ。

『2』のキャスティングついに発表!!

気になる『2』でのキャスティングが、10月10日のTGS会場においてついに発表された。ここでは、その全キャラの声優リストを紹介していこう。ご覧の通り豪華な顔ぶれになっているぞ。お気に入りのキャラの声優は、イメージに合っていたかな?

キャラ名	声 優
森下茜	永野愛
七瀬かすみ	川上とも子
波多野葵	夏樹リオ
深山早苗	飯塚雅弓
沢田璃未	長沢美樹
丘野暖子	今井由香
香坂麻衣子	皆口裕子
中里佳織	浅田葉子

瑞木あゆみ	宮川香月
風間こだち	岩男潤子
君子	田村ゆかり
木地本岳史	関智一
高林勇次	遠近孝一
風間健太	阪口大助
麻生優子	住友七絵

TOPICS

予約者50000名にトレカがもらえる大チャンス!

10月下旬より、全国のPSソフト取り扱い店で予約キャンペーンが実施されるぞ! これは、店頭で「TLS2」を予約すると、特製トレーディングカードが1パックもらえるというものだ。カードは全部で11種類あり、1パックの中にランダムで6枚入っているぞ。わずか50000パックという限定バージョンのうえ、先着順なのでプレミアは必至。ファンなら確実にゲットしたい逸品だ。なお、店舗によってはキャンペーンを実施していない場合もあるので注意。

オモテ

ウラ

©1996、1998 ASCII Corp./Bits Laboratory

SLG

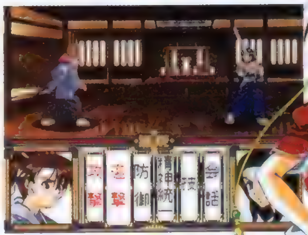
快刀乱麻 雅

パソコンでヒットした、道場経営&育成SLGの『快刀乱麻』がPSに登場する!
今回は新着の画面写真を使って、プレイヤーが取れる行動を徹底チェック!!

99年1月(予)
▶¥5,800
▶イマディオ
▶MC(ブロック数未定)

洗練されたPS版『乱麻』のゲームシステムをチェック!!

この『快刀乱麻　雅』は消息を絶った道場の師範（父親）に代わって、門弟を育てながら道場を繁栄させていく育成&経営ＳＬＧ。１年間という期間で、門弟を鍛えると同時に自分自身も修行に励み、最終的には江戸で一番の剣術道場へ発展させることが目的となる。今回は、新着の画面写真を使って、パソコン版から大幅に改善、改良されたシステムを詳しく紹介！　今回の記事をもとにＰＳ版ならではの魅力を感じ取ってほしい。



▲日本一の道場を目指す主人公の前には数々の試練が待ち受けているのだ。

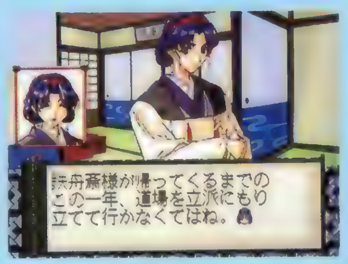
元気で明るいヒロイン

藤城小春

主人公の幼なじみで、活発で好奇心旺盛な女の子。幼い頃から男勝りな性格で、まだまだ子どもっぽい雰囲気を残している。甘いものが大好物。

育成パート

ゲームの基本となるパート。まず、プレイヤーは１週間単位で主人公や門弟たちに「剣術」や「江戸市中の散策」などの指示を与えることになる。これによって、キャラクターのパラメータが上昇し、剣の腕が少しずつ上達していく。いかに効率よく育てるか、道場主としての腕が問われるのだ。



▶門弟たちと協力して道場を経営する。目指せ江戸一番の剣術道場!!

門弟を育てて江戸一番の道場へと発展させる

１年間の間に、数回にわたってお城で「武芸大会」が行われ、これに勝利すると道場の名声を高めていくことができる。もちろん、勝ち抜くほどに名声は高まっていくが、それに応じて対戦相手も強くなっていくぞ。これまでの修行の成果が試されるイベントだ。

▲武芸大会に勝てば名声を得られる。だが、もし負けてしまうと…。

道場を経営し門弟を育成する

◀これが育成シーン。修行のあとには、その結果が評価として表示されるぞ。

恋愛パート

このゲームには、門弟として魅力的な女の子がたくさん登場するぞ。主人公は休日を利用し、この女の子たちとデートすることでより親密な関係を作ることができるのだ。当然、それぞれの女の子ごとにエンディングも用意されているぞ。

▲道場内を移動して、女の子を探し出して…。

◀目当ての子を見つけたら、さっそくデートに誘えるぞ。

女の子をデートに誘って休日をエンジョイ!

休日は、道場や町の中を自由に移動することが可能で、女の子を探してデートに誘うこともできるぞ。道場主といっても、ときには息抜きが必要。女の子と一緒にいろいろな場所へ遊びに行って、気晴らししなきゃね。

▶待ちに待った女の子とのデート。女の子をうまくエスコートしよう。

魅力的な女の子たち♥

◀町で評判の茶屋の美人３姉妹とおしゃべり。このほかにも魅力的な女の子が数多く登場し、主人公と出会うことになる。

突然のイベントも発生!?

▶休日に町へ出ると、多彩なイベントが発生する。美麗なグラフィックにも注目だ。

©1998 Imagineer Co.,Ltd. ©1998 ALLPOWERFUL

ACT カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～

シリーズ第4弾は戦場アクションもの3作品を収録!!

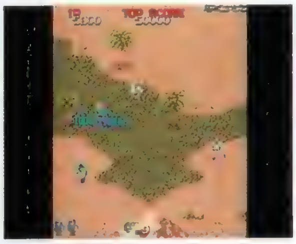
11|12 ▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック)、MT

『戦場の狼』シリーズが復活!!

もはや人気シリーズとなりつつある「カプジェネ」の第4集が、いよいよ登場するぞ。今回は、過去のアーケードで人気の高かった、戦場が舞台のACT『戦場の狼』、『戦場の狼II』、『GUN.SMOKE』の3作品が収録されている。

『戦場の狼』の2作は、プレイヤーの動きによって任意に画面がスクロールするタイプで、全8ステージに登場する敵の要塞を破壊していくゲーム。そして『GUN.SMOKE』は、西部の荒くれものを銃で倒していくステージクリア型の縦スクロールACTだ。

▲『戦場の狼II』では、マルチタップを使って最大3人でプレイすることもできるのだ。



▲『戦場の狼』では、連行されている捕虜を救出することもできる。両側の敵兵を撃って、助けてやるのだ!

◀『戦場の狼II』では敵の車両を奪って乗り込むことができる。これで戦力は増大。敵を蹴散らして進むのだ。

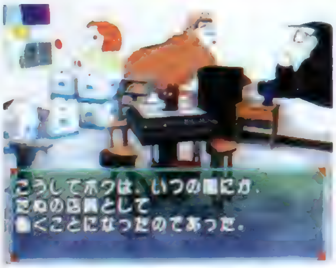
▶荒くれものがはびこる西部の荒野では、2丁の拳銃が頼みの綱。馬に乗っていれば、弾に数発当たっても大丈夫だぞ。

TBL 雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用

雀荘の経営も楽しめる本格4人打ち麻雀が登場!!

12|23(予) ▶¥5,800 ▶メディアリング ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

雀荘が経営できる麻雀ゲームが登場!!



▲ストーリーモードでは、店長に代わって雑居ビルにある雀荘を発展させていくことが使命なのだ。

麻雀雑誌「近代麻雀」の全面協力により、麻雀好きのツボを研究しつくした本格4人打ち麻雀ゲームが登場するぞ。このゲームはストーリーモードとフリー対戦モードの2つが用意されているが、2つは独立しているわけではなく、フリー対戦の結果がストーリーモードの雀荘経営に関わってくるなど、オリジナルの要素が盛り込まれている。メインとなるストーリーモードでは、雀荘で働くアルバイトとして、経営に無頓着な店長に代わって雀荘「たぬ」を発展させるのだ。

◀具体的には客と対局し、その勝敗が雀荘の発展に影響する。雑居ビルも経営次第でどんどん大きくなる。

▶対局で選べる相手は8人からスタート。ストーリーの進行状況によって、相手の人数も増えていくぞ。

▲経営がうまくいき、ビルが大きくなった。1Fはテナントとして使用できるが、どんなお店が入るかはパラメータによって変化する。

SLG 電車だいすき プラレールがいっぱい

得点を稼いで運転できる電車の種類をどんどん増やそう!!

12月(予) ▶¥6,800 ▶トミー ▶MC(1ブロック)

電車の運転がとことん楽しめるSLG!!

「電車だいすき～」は、電車を運転する楽しみがとことん味わえるSLGだ。駅間を運転し、時間どおりに停止位置に止められれば得点が加算され、その得点によって運転できる車種が増えていく。運転を楽しむことが目的なので制限時間の設定も緩やかで、バックで停止位置を変えることもできる。得点が0になるまで運転することができるぞ。

◀走行中に発生するイベントの対処の仕方は最終評価にも影響する。

SLG 蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!

2人プレイも楽しめる蒸気機関車運転SLGが登場だ!!

12月中旬 ▶¥5,800 ▶トミー ▶MC(ブロック数未定)

電車とは違う感覚の運転が楽しめる!

SLを運転して時刻表どおりに駅に止まりながら、終点まで到達することが目的の運転SLGだ。最大の特徴は機関士と機関助士の仕事が分かれていることで、1人プレイでは助士をコンピュータが担当し、2人プレイでは2つの仕事を分担することになる。SLなので石炭を補給したり釜の圧力を調節したりする必要があり、電車とは違った感覚が楽しめるぞ。

◀画面には、SLの運転に必要な「水量」などの計器も表示される。

ETC ザ・心理ゲームIV～いつも心に星空を～

新しい要素をふんだんに取り入れたシリーズ第4弾が登場!

11|5 ▶¥5,800 ▶ヴィジット ▶DS(AC非対応)

シリーズ第4弾は6種類のモードを搭載!

自分の深層心理を探ることができる心理ゲームの第4弾が登場。今作では、サウンドノベル形式で進行しつつ心理を分析する「ショートストーリー」や、2人の関係を診断する「2人の関係」など、多彩な6種類のモードが用意されている。「真実の部屋」は、各部屋が3Dポリゴンで描かれていて、プレイヤーの選択肢にあわせてCGがリアルに動き出すぞ。

◀「ショートストーリー」はそれぞれマルチストーリーになっている。

ETC 七星闘神ガイファード クラウン壊滅作戦

特撮ヒーローを題材にしたインタラクティブムービー!

11|19 ▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック)

あの特撮ヒーローがPSでよみがえる!

'96年にテレビ東京系列で放送された同タイトルの特撮ヒーローアクションが、インタラクティブムービーになってPSで復活だ。ストーリーは、テレビシリーズでは収録されていない完全なオリジナル。プレイヤーは3D視点で表示される敵組織クラウンの基地内を探索し、アイテムや情報を集めていく。もちろん基地内で敵と遭遇すると、戦闘になるぞ。

◀ミニゲームなどを解きながら、アイテムや情報を収集するのだ。

©1998 CAPCOM CO.,LTD ©1998 MEDIA RINGS CORPORATION ©山崎一夫/西原理恵子/竹書房 ©1998 TOMY ©1998 TOMY ©1998 VISI・ビリケンソフト ©テレビ東京 ©CAPCOM CO.,LTD

SPG

COOL BOARDERS 3 クールボーダーズ3

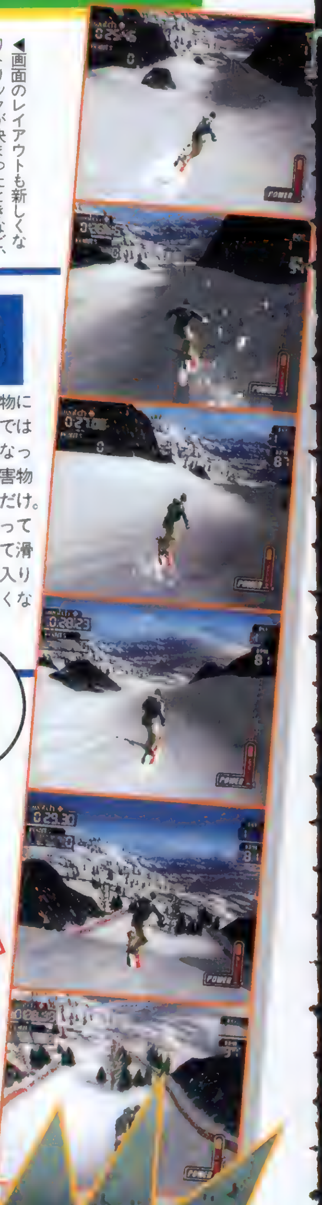
雪原を駆け抜ける爽快感、そしてトリックを決めたときの達成感! スノボの持つ魅力を詰め込んだ『クールボーダーズ3』の新システムを紹介。

11|26
▶¥5,800
▶ウエップシステム
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)
2P同時プレイ可

スノボゲームの究極の進化形!!

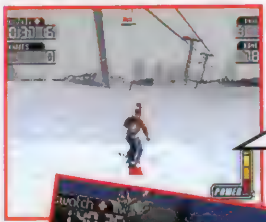
競技イベントやコースの追加、背景グラフィックの強化など、さまざまな点でパワーアップした『クールボーダーズ3』。実際のスノーボーダーたちの動きをモーション・キャプチャーで取り込むなど、新たな試みに挑戦しているのも「3」の特徴だ。そこで今回は、「3」のシステム面に注目し、本作の魅力に迫ってみよう。

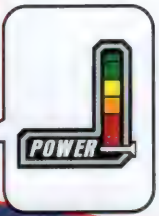
◀画面のレイアウトも新しくなりトリックが決まったときなど、名前が左下に表示されるぞ。

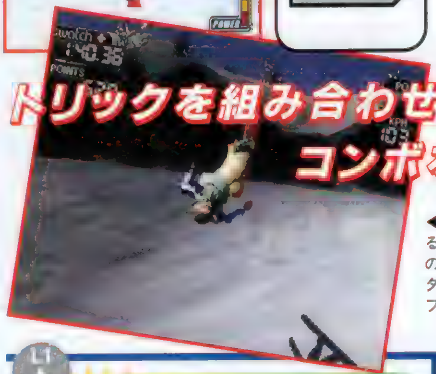


✕ TRICK トリックパワーメーター採用でトリックが出しやすく!

トリックパワーメーターとは、プレイヤーがトリックを出すときの基準となるもので、メーターの赤い部分がトリックパワーの最小パワーを表し、上部の緑色の部分が最大パワーを表している。このパワーは、ジャンプの高さや空中での回転速度に影響し、パワーが大きいほど、高度なトリックが出せるのだ。トリックは、各ボタンと✚キーの組み合わせで出すことができるぞ。







◀ⓧボタンを押し続けることで、メーター内の白いバーが上昇。ボタンを離せば、ジャンプ、トリックを出せる。

△ RAIL SLIDE ハンドレールもボタン1つでクリア

レールスライドとは、コース中にある丸太やハンドレールなどの障害物に乗り滑走すること。前作にもあったスノボの基本動作の1つだが、「3」では△ボタン1つで行えるようになった。使用法は、丸太などの障害物の近くでボタンを押せばいいだけ。キャラが自動的にその上に乗ってくれるのだ。丸太の上に乗って滑ると、その間中ずっと得点が入り続けるので、得点が稼ぎやすくなったと言えるぞ。

▶乗れる障害物も、アーチ型のものや丸太などさまざま!

FLAG 旗門(ゲート)のあるイベントも登場

▶旗門の脇を通り、ゴールを目指せ。

今作で初登場となる旗門。これは、実際のスノボ競技で使われているもので、右上の写真のような形をしている。この旗門の短いポールの方を通れば、旗門を通ったことになり、長い方だとペナルティとしてタイムが加算されてしまう。なお、この旗門が登場するイベントは、"ボーダークロス"と"スラローム"の2つだ。これにより、コースのライン取りも重要なポイントとなった。

L1 R1 PUNCH 相手のジャマをして優位に立て!

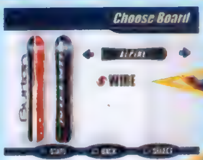
どのスポーツもスタートが肝心。そこで役立つのが、このパンチだ。パンチをすることで対戦者たちの体勢を崩し、その間にトップを狙うこともできる。スタートぎわの攻防で、レースがよりスリリングになった!?

▶対戦相手が多ければ多いほど、ライン取りが重要になる!

▲L1で左に、R1で右にパンチを出す。ときには非情になることも…。

実在するボードも登場!!

本作に登場するボードは、すべて「バートン」や「ライド」といった有名ボードメーカーの最新モデル。アルペンやフリーライドなど、各種ボードが全部で11本そろっている。そのうえ、隠しボードも存在するぞ!



▲ボードの能力も見ることができる。

Cool Boarders, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Designed and developed by Idol Minds,LLC. Published by UEP Systems,Inc. under license from 989 Studios. ©1998 Sony Computer Entertainment America Inc.

A・RPG

シーバス1-2-3(仮)

「ガオ！」誌上で好評連載中の人気マンガがついにゲーム化!

冬予定	▶価格未定
	▶ジャレコ
	▶MC(ブロック数未定)DS、PS

ギャル満載の借金返済RPG…!

人気マンガ「シーバス1-2-3」が原作者、あかほりさとる氏自身の監修でゲーム化されるぞ！　物語は自らの背負い込んだ莫大な借金を返済するため、主人公・シーバスが危険な仕事を次々とこなしていくというもの。ゲームでは、フィズ、キッス、ミリオンといったお馴染みの面々に加えて、オリジナルキャラ・シャーリーも登場。涙とお笑い、そしてお色気満載の冒険旅になるぞ。A・RPGであるということ以外は、詳細はまだ不明。続報を期待しよう！

主人公・シーバス

美少女キャラを誌上独占公開！

▲▶明朗快活な美少女・シャーリーを加え、より過激に進化していく"あかほりワールド"。お約束の展開にも期待？

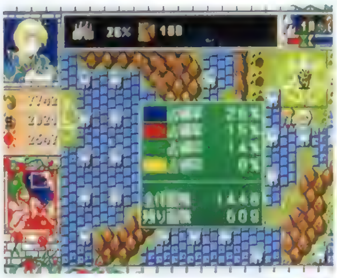
SLG

ロードモナーク ~新・ガイア王国記~

パソコンソフトの名作SLGをPSでアレンジしたぞ！

12/10(予)	▶¥5,800
	▶東芝EMI
	▶MC(3ブロック)

パズル要素も入ったSLGなのだ!



▲基本的に1つのマップには4つの国が陣を構えている。自国以外の3国を倒して勝利を目指せ！

人気パソコンSLGの最新版がPSに登場。キミは国王として領地を広げて、限られた日数内に敵国を倒すのだ!!　このゲームでは、プレイヤーの仕事は税率の調整と各部隊に対するおおまかな指示だけ。戦闘などはオートで行われる。それゆえ、拠点の配置や兵士への作戦指示が、勝敗の分かれ目になってくるぞ！　イベント満載の「ストーリーモード」に加え、単体で遊べる「マップモード」や、自分でマップが作れる「エディットモード」など、モードも多彩だ！

◀クリアした時点での残り日数や、領地の占有率によって、スコアが算出されるぞ。

▶「ストーリーモード」では、数多くのイベント画面が挿入され、キャラクターの魅力も楽しめる。

▲税率を上げれば領地からの収入が増え、下げれば人口が増加して兵士の数が増える。状況に応じた適切な調整が勝利の鍵だ！

PZG

Hello Kitty White Present

大人気のキティちゃんを起用した新感覚ACTパズル!!

12月(予)	▶¥5,800
	▶ハドソン
	▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)

キティちゃんが画面狭しと大活躍!!

キティちゃんを始めとする、サンリオキャラクターたちの活躍が楽しめるACTパズルゲーム。ゲームはキティちゃんを操作し、おさるさんを助けてパズルを解いていくというもの。加えて、落ちているバナナを集めればさらに得点アップだ。最新の「ポケットステーション」に対応しているので、携帯性を利用した新要素にも期待できるぞ！

◀各面をクリアするには、仲間の手助けが必要だぞ!!

ACT

ルシファー・リング

ボタン連打で斬りまくるだけの、痛快バトルACTだ!!

12/10(予)	▶¥5,800
	▶東芝EMI
	▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)

4つのリングで魔王を封印せよ！

「ルシファー・リング」は、単純明快な爽快感を重視した、面クリア型のACT。主人公「ナッシュ」を操作して、魔王復活を企む悪の魔術師「バイア」一党を斬りまくれ！　剣での攻撃はアイテムから4種類の属性（炎・氷・雷・光）を得ることでパワーアップ。攻撃し続けることで大魔法ゲージを蓄積すれば、剣に対応した大迫力の魔法攻撃が使用できるぞ！

◀コース分岐も発生するので、何通りもの冒険が楽しめるぞ！

RCG

OPTION チューニングカーバトル2

好評のRCGの続編が前作をしのぐボリュームで登場！

2月(予)	▶価格未定
	▶ジャレコ
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS非対応)、NC

チューニングを駆使して最速を目指せ！

多彩なパーツ設定と、リアルなゲーム性で好評を博したRCGの続編。車種の選択と同時にパーツを付け替えることで、自分だけの車を操作できるぞ！　20車種50タイプ以上の車体に、逆走も可能な6つのコースを用意。4大チューンメーカーの協力でパーツの種類やシステムも大幅に強化され、よりリアルなレースが楽しめるぞ。エンジン音も必聴！

◀登場するパーツはすべて実名。車好きにはたまらないぞ！

SLG

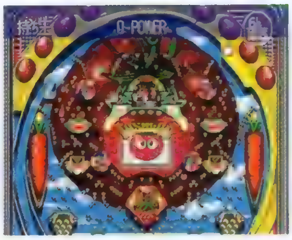
西陣パチンコ天国vol.3

大人気の最新CR機から懐かしいデジタル機まで完全再現！

12/17	▶¥5,800
	▶ケイエスエス
	▶MC(1ブロック)

西陣パチンコシリーズの最新作!!

好評の西陣パチンコシリーズ第3弾が早くも登場！　「トレーニングモード」で忠実に再現された実機のシミュレートをおこない、「ストーリーモード」ではゲームならではのパチンコ世界で楽しもう。「CR花満伝説Z」「CRラッキートマトZ」といった最新のCR機から、伝説のデジタル機「春夏秋冬」、そして多数の隠し台がPS上で完全復活なのだ!!



◀各機種ともに、見た目も挙動も実機そのものなのだ!!

©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス ©1999JALECO LTD.／©1998 NIHON Falcom Co. ©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED／©1998 HUDSON SOFT ©1976,1998 SANRIO CO.,LTD.APPROVAL No.5910121／©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED／©1999 M2TO Inc. ©1999 JALECO LTD. ©三栄書房／©1998 NISHIJIN ©1998 KSS

RPG

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

年末予定
▶¥5,800
▶ガスト
▶MC(ブロック数未定)
AC(DS対応)

システム強化、イベント倍増、ムービー挿入などパワーアップ要素満載の新感覚RPG第2弾!! 今回は、注目の新調合システムを中心に最新情報をお届け！

アイテムを作る楽しさが味わえるRPG

新しいアイテムを生み出す楽しさをテーマに、錬金術士の奮闘記を描く『エリーのアトリエ』。今作の主人公となるエリーは、錬金術士に憧れて王立魔術学校アカデミーに入学した新入生。しかし補欠合格だったため、働きながら勉強しなくてはならないのだ。参考書を読んでアイテムを調合するのはもちろん、生活費を稼ぐために酒場で依頼を受けたり、冒険者を雇って危険な街の外に材料採取に行ったりと、大忙しのアカデミー生活が待っているぞ！

エリー
（エルフィール・トラウム）

本編の主人公で、明るく元気な15歳の女の子。伝染病で瀕死の重体だったところを旅の錬金術士マルローネに救われ、錬金術士になることを決意する。

調合方法は3種類

レシピ調合	前作と同じように、あらかじめ決められた、材料と分量と道具で行う調合。作成数を決めるだけでオートで作成される。
ブレンド調合	レシピがわかっているアイテムの、各材料の分量配分を変更して行う調合。分量はそれぞれ0.1単位に変更できるぞ。
オリジナル調合	手持ちの材料と道具を使って、自由に行う調合。うわさ話などの情報をもとに勘を働かせて新しいアイテムを作り出すのだ。

ゲームの中心となる「調合」を詳しくチェック!!

参考書を読むことで作り方を覚え、必要な材料と道具を揃えれば、作成の基本である「レシピ調合」が行える。新しく加わった「ブレンド調合」と「オリジナル調合」は、一定の条件を満たすことによって実行可能になるぞ。成功したアイテムは、品質と効力で出来具合を確認できる。しかし、失敗すると「産業廃棄物」になってしまうのだ。

◀材料配分を変えるブレンド調合で、好みのアイテム作り。

▶オリジナル調合では、見たこともないアイテムも作れる。

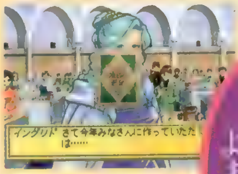
アイテム評価のパラメータ

品質	おもに見た目の出来具合を表す。品質が良いと高額で買い取ってもらえるぞ。
効力	使用時の効果の大きさを表す。効力が高い回復アイテムは、当然回復力が高い
合計点	品質と効力(それぞれ1～100)の合計を数値で表したもので最大値は200点。

「コンテスト」で日頃の成果が試される

特別な行事として、学力が問われる「コンテスト」が新たに登場。これは、年に一度アカデミーで行われる学期末試験のようなもので、調合に関する問題が3つの方法で出題されるのだ。クイズ感覚のイベントになっているため、エリーの成績はプレイヤーの力量次第だぞ。

▲このコンテストの結果で成績順位が決まってしまうらしい。これは頑張らなくちゃね。



▲イングリド先生が出す試験問題は毎年変わる。どんどん難しくなるぞ。

◀結果によっては、イングリド先生のカミナリが落ちるかも……くわばら、くわばら。

新たに公開された2人の冒険者を紹介!!

褐色の踊り子
ロマージュ・ブレーマー

南方からやってきた異国の踊り子。酒場でダンスを披露して生活し、今や飛翔亭の花形スターとなっている。あちこちを渡り歩いてきただけにかなりの情報通でもあり、有益な話を聞くこともできる。

王国一の剣聖
エンデルク・ヤード

剣の腕にますます磨きがかかる王室騎士隊長。武闘大会では12年連続優勝の記録を誇る。しかし彼自身は、数年前に火竜を倒してから目標を失っており、強力なライバルを求めている。

NEWS 『エリー』にオマケCDが付くぞ!!

『エリーのアトリエ』に、オープニングドラマが収録された8cmCDが同梱されることが決定したぞ。これは、本誌Vol.76でも紹介したオープニングストーリーをCDドラマ仕立てにしたもの。エリーとイングリド先生の出会いやエリーが錬金術士を目指すきっかけになったエピソードを、声優さんの声で聴くことができるのだ。

©GUST CO.,LTD.1998／Illustration:山形伊佐衛門 ※画面写真は開発中のものです。

ETC

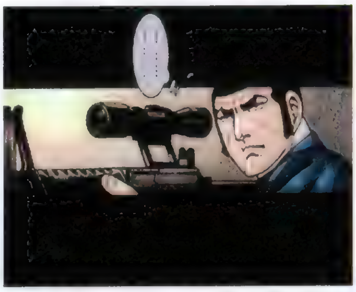
D2マンガ ルパン3世／ゴルゴ13①／ゴルゴ13②

原作者が製作指揮を行った
新感覚エンタテインメント!

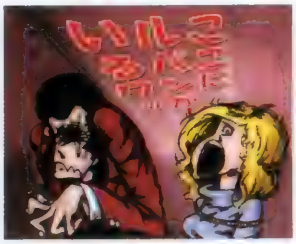
11|26
▶各¥2,300
▶ダイキ
▶対応周辺機器未定

PSで名作マンガが楽しめる!

人気マンガに音声を加えて映像化し、パソコンで大ヒットした「D2マンガ」シリーズ。今回PSで発売されるのは「ルパン3世」、「ゴルゴ13・①カーライルの野望」、「ゴルゴ13・②見えない軍隊」の3タイトルだ。コントローラのボタンを押すだけで、デジタルならではの演出を加えられたマンガのコマが次々と表示され、名作を手軽に楽しむことができるぞ。さらにこのPS版では、新作OPムービーや新テーマ曲を追加。CGとマンガの合成場面も一段とボリュームアップしているのだ。

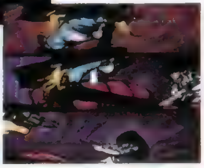


▲キャラクターの表情や色指定、コマを進めるタイミングに至るまで原作者自らが製作指揮を担当。



▲声優のキャスティングも、原作者自身が原作のイメージに合わせ、オーディションで決定。峰不二子役は声優の横山智佐さん。

◀セリフの音声は日本語と英語から好きな方を選択可能。さらに吹き出し文字を英語で表示することもできるのだ。



▶愛用のマグナムを構える次元大介。流れるようなタイミングで表示される絵が、独特の躍動感を演出してくれる。

RPG

MEREMANOID～マーメノイド～

3Dポリゴンで描かれる
美しき人魚たちの物語

99年1月(予)
▶価格未定
▶エクシング・エンタテイメント
▶MC(ブロック数未定)

深海が舞台の異色RPGが登場!

▲「クリティカル」が発生すると連続攻撃を仕掛けることができる。さまざまな「新技」も覚えていくぞ。

深海世界を舞台に、人魚のキャラクターたちが活躍する3DフルポリゴンRPG『マーメノイド』。陸上を舞台にした通常のRPGと異なり、フィールド内を天地左右へ自在に移動できるこのゲームでは、海中を優雅に泳ぎ回る新感覚の動きを味わうことができる。また、戦闘部分には連続攻撃の爽快感を重視した新システムを採用。アイテム収集などの要素とともに、随所にプレイヤーを飽きさせない工夫がなされているのだ。神話にも似た幻想的な物語に酔いしれてみよう。

◀広大な海底マップを自在に泳いで移動できる。水中ならではの開放感を存分に味わおう。

▶美しいOPムービーが見る者を華麗なる神話の世界へと誘う。海底での冒険が始まるのだ!

▲記憶を失ったアーディンが賞金稼ぎのセーラに拾われるところから物語はスタート。登場人物はすべて人魚という異色の設定なのだ。

SLG

必殺パチンコステーション3～原始人がいっぱい～

パチンコホールさながらの
臨場感が楽しめるSLG!

12|17(予)
▶¥4,800
▶サンソフト
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

人気の「原始人」を忠実に再現!!

人気パチンコSLGのシリーズ最新作は、メーカーの全面協力により「CRモーレツ原始人T」、「CRモーレツ原始人E」、「ブリバリ原始人E」の3機種を収録。実機の完全再現はもちろんのこと、プレイヤーの好・不調をゲームに反映させる〝メンタルバー〟や、早送りでプレイ時間を短縮できる倍速モードなど新機能も満載で、臨場感を盛り上げるぞ!

◀迫力のリーチアクションを完全再現。実機の攻略に役立てよう。

SLG

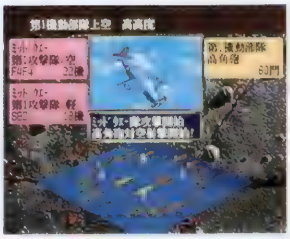
空母戦記

太平洋戦争を緻密なデータで
再現する本格海戦SLG!!

冬予定
▶価格未定
▶アンバランス
▶MC(ブロック数未定)

日本海軍の艦隊司令長官はキミだ!

「空母戦記」は太平洋戦争における日米空母機動部隊の激戦を扱った戦術級SLG。日米合わせて265艦船・25航空機の圧倒的データ量と、部隊編成から装備まで細かく作戦を指示できるリアルなシステムで、歴史に残る海戦を堪能できるのだ。〝ミッドウェー海戦〟や〝第2次ソロモン海戦〟など有名な海戦を再現した8本のシナリオを収録しているぞ。



◀ミッドウェーに侵攻する日本艦隊に米国の爆撃機が襲いかかる!!

SLG

釣道～渓流・湖編～

フライ、ルアー、エサ釣りと、
1本で3倍楽しい釣りSLG

12月(予)
▶¥5,800
▶OZクラブ
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

釣りSLGの決定版に続編が登場!!

昨年、初のデュアルショック対応釣りソフトとして発売されヒットした「釣道 海釣り編」に早くも続編が登場! 実在の釣具を使用して実在のポイントで釣りが楽しめる好評のシステムは健在。釣った魚を換金して得た収入で、新しい釣具の購入もできるのだ。今回は舞台を渓流湖に移して淡水魚を狙う。もちろんデュアルショックにも対応しているぞ!

◀学研のイラストを使用した本格的な図鑑を搭載。勉強になるのだ。

SLG

大戦略 マスターコンバット

演出面を強化して
待望のPS版が登場!

12月(予)
▶¥6,800
▶OZクラブ
▶MC(6ブロック)、AC(DS対応)、MT、マウス

『大戦略』のシリーズ最新作!

パソコンで発売された「大戦略」シリーズの最新作をベースに、ポリゴンを使ってグラフィックを強化したPS版。前作で好評だったキャンペーンモードが6つあり、マップ数も2倍に増加。最新兵器の大量追加でボリュームアップが計られ、同時に操作やシステムも簡略化され遊びやすくなっているのだ。エディット機能でオリジナル兵器も作成できるぞ!

◀視覚的に強化されたプレイ画面。キャラの音声も追加されているぞ。

©モンキー・パンチ／©1998 DAIKI・DIGITAL MANGA INC.／©さいとう・プロダクション／©1998 SHOGAKUKAN,DAIKI,DIGITAL MANGA INC. ©XING 1999／寺田憲史事務所 キャラクターデザイン：山田章博 ©1998 SUNSOFT／©TOYOMARU ©1998 ITOCHU Corporation／©GENERAL SUPPORT Corporation／©1998 柚木武士／©1998 海人社 ©1996 SystemSoft Corporation／©1998 Vingtetun System/OZ CLUB 協力 株式会社シマノ／週刊つりニュース イラスト提供 株式会社学習研究社 ©1997 SystemSoft Corporation／©1997 DUAL/OZ CLUB

リングライズ

ACT

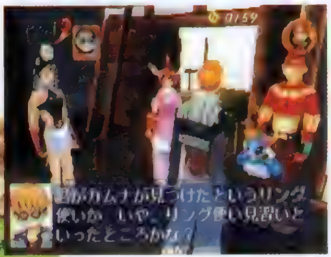
かわいいモンスター「リング」と一緒に3D空間を駆けめぐろう！

12月（予）
▶¥5,800
▶アスキー
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

リングと一緒に走り出そう！

3Dのステージを、たくさんの敵やトラップをかわしながら駆けめぐるACTが登場したぞ！プレイヤーは、伝説のリング使いにあこがれる少年ジンバルを操って、冒険の旅に出発することになる。このリングとは、人間とコミュニケーションを取れる珍しい動物のこと。敵を攻撃できないジンバルのかわりに、あらゆる局面で大活躍してくれるぞ。また、リングは技を習わせればどんどん成長する。敵を倒したり宝箱から手に入ったりするお金で、リングをレベルアップさせよう。キミのリングは世界一になれるかな？

▼中央に立つジンバルの右で、空中に浮いている小さな生き物がジンバルのリング「パテュ」だ。ステージの合間には写真のような街も登場するので、一緒に情報を収集しよう。



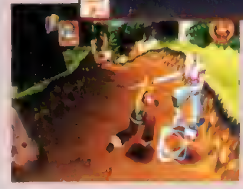
▲ゲーム中には、豊富なイベントが用意されている。ときには独裁者に反抗する反乱軍に協力を求められることも。個性豊かなキャラたちがストーリーを盛り上げていくぞ。

◀ステージは起伏に富んでおり、ジャンプを基本とする多彩なアクションが楽しめる。

リングとのコミュニケーションが大事!!

リングは、技を使うとお腹を空かせてしまう。ちゃんと食事をさせてあげないと言うことを聞いてくれなくなるぞ。といって食べさせすぎるとわがままになるので、注意が必要なのだ。

▶リング屋でさまざまな技を覚えさせて強化できる。



◀強力な技はお腹も急激に空いてしまう。

武戯

ACT

リアルな技の数々と練りこまれたシステムで駆け引きがさらに加熱する!!

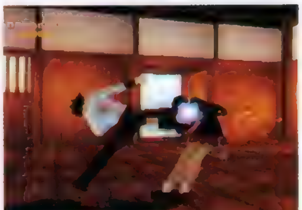
11/19（予）
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

PSオリジナルの対戦ACT登場!!

リアルな技で本格的な対戦が楽しめる格闘ACT、それがこの『武戯』だ。香港の巨大麻薬シンジケートがもくろむ陰謀を中心に、20人以上の魅力的なキャラクターたちが戦いを繰り広げるぞ。このゲームの操作に必要なボタンは4つだけ（パンチ・キック・ディフェンス・キャッチ）と、とてもシンプル。にもかかわらず、豊富な技の数々や受け流しなどのシステムにより多彩な試合展開が楽しめるのだ。また、おなじみのトレーニングモードや対戦モードに加え、コンピュータ同士が見せる高度な対戦を観戦できるウォッチモードも用意されている。COMのテクニックを盗めば、上達が早まること間違いなしだぞ。

▶✚キーの上下だけで手軽に軸移動できるので、側面からの攻撃など立体的な戦いが楽しめる。

▲個性的な技を持つ、20人以上のキャラクターが登場。写真は空手使いの優吾と酔拳使いの玉梨（ユウリィ）。



◀トレーニングモードも搭載。苦手な技を練習してライバルに差をつけよう。

キャッチボタンで勝利をつかめ

ディフェンス中の相手には、キャッチボタンでのつかみ技が有効。さらに、✚キーとキャッチの組み合わせで、受け流しや当て身などの技も出せる。相手の攻撃に対して、有利に反撃できるぞ。いろいろ探してみよう。

▶キャラによっては、攻撃をただ受け流すだけでなく、すぐ反撃に移ることも。

◀ジークンドーと骨法の使い手、ダグラスのつかみ技は強力なものばかりだ。

 ©1998 ASCII Corp./KIDEA©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ボールディランド

SLG

見ているだけでもかなり愉快！
ちびキャラが動き回るＳＬＧ!!

11|19 ▶¥6,800 ▶バンプレスト ▶MC(1ブロック)、マウス

ちびキャラ使って世界征服!!

このゲームは、「ボールディランド」の住民ボールディたちを操って、敵を全滅させながらマップをクリアしていくＳＬＧだ。ゲームのシステムは『ポピュラス』に近く、プレイヤーは直接戦えないが指示を出してボールディを勝利に導くというもの。ボールディには「ワーカー」「ビルダー」「ソルジャー」「サイエンティスト」など４つのクラス(職業)が用意されており、それぞれ異なる特徴を持っている。いつでも自由にクラスチェンジできるので、戦局に応じて使いこなそう。

▲アイコンにはすべてヘルプが出るので、初めての人でも安心。すぐにシステムが理解できるハズ。

▲まずは、拠点となる「ハウス」を建てることから始めよう。ここでアイテムを研究したり、仲間を増やしたりするのだ。

◀サイエンティストは役に立つアイテムやトラップを発明して、戦局を有利に導いてくれる。使いこなして勝利をつかめ。

▶サイエンティストの研究が進み、トラップが完成すればフィールドに設置できる。かかった敵は消滅してしまうぞ。

わくわくバレー

SPG

カンタン操作で誰にでも
バレーボールが楽しめる！

11|26 ▶¥4,800 ▶アテナ ▶MC(ブロック数未定)、MT、4P対戦可

これでキミも東洋の魔女!?

「スポーツゲームはどうも苦手で…」というキミでも、このゲームならカンタン操作でバレーボールが楽しめる。◎ボタンや△ボタン一発でクイックや時間差攻撃を繰り出せるので、初心者でもエキサイティングなゲームが可能。また、水着がうれしいビーチバレーや、友だち４人で遊べる２対２のチーム戦ができるモードも用意されているぞ。

◀世界各国から集まった全８チームが使用できるぞ。

ザ・ファミレス～史上最強のメニュー～

SLG

ファミレスの経営者となって
どんどん店舗を増やそう！

12|17(予) ▶¥5,800 ▶ヒューマン ▶MC(10ブロック)

オイシイだけじゃお客様は呼べない！

このゲームは、ファミリーレストランの経営をさまざまな角度から楽しめるＳＬＧだ。オリジナルメニューの開発を始め、立地条件・内装・業種(和洋中)などの細かい設定を駆使して、お店を成功させよう。繁盛すれば、料理の参考になるレシピや、個性豊かなスタッフの登用も可能になる。こうしてお店の評判を上げ、チェーン展開で規模を拡大するのだ。

◀細かいところまで指示できるので、こだわりのある設計が可能。

新作ソフトニュース NEWS

『プリンセスメーカー』のボードゲームが登場！

まず最初に紹介するのは、人気の育成ＳＬＧをもとにしたボードゲーム『プリンセスメーカーＧＯ！ＧＯ！プリンセス』だ。ゲームはすごろく風のルールで進行し、美しいビジュアルで描かれるさまざまなイベントが発生するぞ。『バブルガンキッド』は、３Ｄのステージをジャンプやダッシュを駆使して戦い抜くＡＣＴ。襲いくる敵は、泡を撃ち出す武器「バブルガン」で蹴散らそう。『TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス』は、定番ＰＺＧの最新作。縦方向のスキマに次々とブロックが流れ込む「カスケード」という新システムが特徴だ。『ぱーむたうん』は、ショッピングを中心としたボードゲーム。アイテムの購入やイベントで幸せな生活を送り、幸せの象徴「パーミィ」を集めよう。

『プリンセスメーカーGO！GO！プリンセス』より

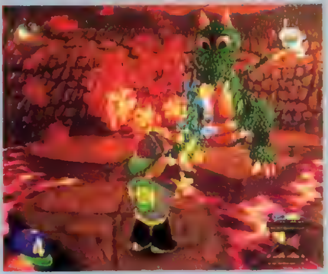
プリンセスメーカーGO！GO！プリンセス

▶12月17日 ▶TBL ▶ナインライブス ▶¥5,800

◀このゲーム最大の魅力である豊富なイベント。娘の成長前と成長後で異なったビジュアルが楽しめるぞ。

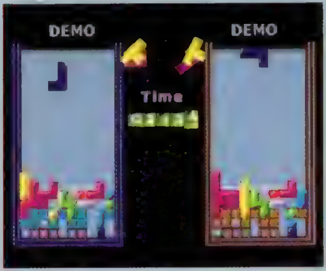
バブルガンキッド

▶99年1月中旬(予) ▶ACT ▶タカラ ▶¥5,800


◀強敵を打ち破る頼もしい武器「バブルガン」は、アイテムを入手することでパワーアップさせられるぞ。

TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス

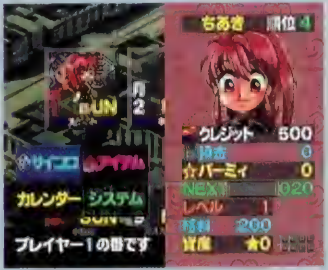
▶99年1月7日(予) ▶PZG ▶ビーピーエス ▶¥4,800(予)



◀ポリゴンで構成されたゲーム画面。画面全体が震えたり、ブロックが回転したりと視覚的な新しさもあるぞ。

ぱーむたうん

▶99年1月(予) ▶TBL ▶毎日コミュニケーションズ ▶¥4,800(予)



◀お買いものはもちろん、宝くじやコンサートなどイベントも豊富。豪華声優陣によるセリフも魅力的だ。

©1998 Creative Edge ©BANPRESTO 1998 ©Athena 1998©AQUA ROUGE/ART1998 ©HUMAN 1998 ©1998 NINELIVES Inc. ©TAKARA CO.,LTD.1995 Character design : Takami Akai Published by Takara Under license from PSYGNOSIS LIMITED ©1998 PSYGNOSIS LIMITED. Allrights reserved. Developed by Traveller's Tales.Licensed in conjunction with JPI. ©TAKARA CO.,LTD.1999 Tetris ©1987 Elorg;The Next Tetris ©Elorg. The Next Tetris TM sublicensed to Bullet-Proof Software by The Tetris Company. Tetris logo designed by Roger Dean ©1997 The Tetris Company. All Rights Reserved. ©1999 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc/PRODUCT-IN TokyoCO.,LTD.

美少女&キャラクター満載のゲーム・ビジュアル情報誌！
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI G'S MAGAZINE
12月号
10月30日発売予定
特別定価680円（税込）
新作情報
知りたい情報がここにある！
ファーストKiss☆物語 PS
フレンズ SS
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 PS SS ほか
攻略大特集
Pia♥キャロットへようこそ!!2 SS
バーチャコールS SS
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years SS ほか
G's ミュージアム
関連グッズすべて見せます!
センチメンタルジャーニー
アニメ&ゲーム版「ジャーニー」のキャラクター商品がいっぱい!!
ゲームの周辺情報ならおまかせ!
特別増ページで贈る
MW²スペシャル
『To Heart』をはじめ、
『雫』『痕』のキャラクター達が
登場するカードゲームを一挙紹介!
To Heart ほか
©カクテル・ソフト／NECインターチャネル ©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事 ©BANPRESTO 1998 イラスト／ここまひ（赤い靴CLUB） ©Leaf
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社特販部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation
最強モンスターを、ふ化させろ。
〈新感覚〉
モンスターコレクションRPG
MONSTERSEED
モンスターシード
どんなモンスターになるかは、手にした「モンスターシード」と
突然変異誘発剤「ソリューション」と「ふ化装置の温度設定」しだい。
最強のモンスターをふ化させて、敵ルーラーが
あやつるモンスターの息の根をとめろ!
11月5日(木)発売予定　予価5,800円(税別)
SUNSOFT
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
サン電子株式会社 サンソフト事業部 〒450-0002 名古屋市中村区名駅3丁目20-1 サンシャイン名駅ビル2F TEL 052-562-2265(ユーザーサポート) ●受付時間/月~金10:00~18:00(除く祝日)

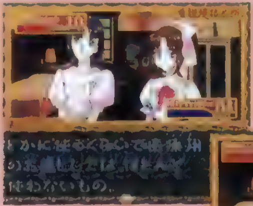
ＡＶＧ界に新境地を切り開いた本格推理ＡＶＧ『御神楽少女探偵団』。手応え抜群と大評判のこのゲームに挑むキミのために三度徹底サポート。今回は、２つの本編シナリオと、３つの「探偵の休日」を完全解決していくのだ!!

シナリオ最終攻略＆「探偵の休日」を徹底解析!!

事件の前に…

◆推理トリガーシステムの使い方を覚えよう

このゲームは、重要だと思うメッセージに対して推理トリガーを入力し、推理ポイントを溜めていくことで進行していく。しかしトリガーには使用回数の制限があるので、無闇にトリガーを使っていてはいつまでたっても事件は解決しない。そこで、関係者からあらかた話を聞いたあと、じっくり検証してからトリガーを使っていくようにしよう（重要なメッセージはあとで何度でも聞くことができる）。



▲▶一度聞いただけで消えるメッセージは、クリアには関係ないと考えていいぞ。ちなみに、トリガーで得られた推理ポイントの数により、画面のエフェクトも変わってくる。

御神楽少女探偵団

練り込まれたシナリオ、高解像度の鮮明で美麗なグラフィック、そして鋭い推理力を要求される新システム「推理トリガーシステム」など、数々の魅力を満載して、ＡＶＧの歴史にその名を刻み込んだ『御神楽少女探偵団』。徹底攻略第３弾となる今回は、本編シナリオの「蘇る夢男」と「猟奇同盟」を徹底追求！　２つの難事件を解決へと導いていくのだ。さらに、事件解決後のお楽しみであるミニシナリオ「探偵の休日」を徹底攻略していくぞ。これで、ついにゲームのすべての謎が解き明かされることになる!!

事件のあとは…

◆インターミッションはこまめにプレイしよう

インターミッションＤＩＳＣのフリー移動モードで聞ける会話は、本編シナリオを解決した数により変わる。本編シナリオを１つ解決するごとに、プレイしてチェックしよう。ただし、各事件をクリアするごとに遊べるようになるミニシナリオ「探偵の休日」は、いつプレイしても同じ内容だ。

◀「探偵の休日」にはちょっとした恋愛要素もあり、何度でも遊べるぞ。

御神楽少女探偵団

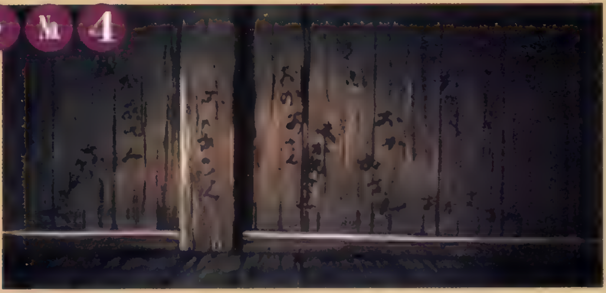
■ヒューマン　■AVG
■発売中　■¥6,800（CD４枚組）
■メモリーカード・１ブロック使用

©HUMAN 1998

御神楽探偵事務所事件FILE・№4

蘇る夢男

解決したはずの夢男事件。しかし、舞台となった比翼荘で、再び惨劇が始まる。果たして、夢男は本当に蘇ったのか……。



夢男事件関係者覚書（その2）

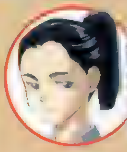
このシナリオで登場する人物は、前回の「夢男」とほぼ同じ。ただし、それに加え、前回では脇役だった3人の子供たちの存在がクローズアップされることになる。また、前回の事件で女装が板についた（？）蘭丸も、再び蘭子として登場しているぞ。

阿部譲太郎

▲阿部喜明の息子。蘭子が気になっている？

阿部正雄

▲譲太郎の弟。兄とは違い大人しい性格。



倉賀左近

▲倉賀丁三の息子。母親は財部芙美子。

前回までのあらすじ

新潟のとある男爵家からの依頼で、不審人物の調査を行うことになった御神楽探偵事務所の面々。財部政之輔の不可解な死から始まった事件は、やがて陰惨な連続殺人事件へと発展していく。舞台となった比翼荘に携わるすべての人物が容疑者というこの難事件を時人たちは見事解決。しかし、「夢男」を名乗る犯人は、自らの命を絶ってしまった。

事件解決の手引き

●再び始まる比翼荘の惨劇

比翼荘で再び殺人が起こったと知らせを受けた巴たちは、再び比翼荘へと赴くことになる。被害者は原田安子。最初の捜査パートでは、まず多岐川と話し、客間の調査モードに入ったらテーブル上のグラスをクリックし、トリガー入力。あとは、サンルームの行夫、看護婦詰め所の弥生子から重要な証言を聞ける。トリガー入力わずか3回で推理ポイントはMAXになるぞ。

▲調査モードではこのグラスをクリック。

▲行夫のこのメッセージは重要になるぞ。

●事件は急速に展開していき……

2つ目のパートでは、浄光寺の住職、管理人宅の阿部兄弟、そして別館客間1の多岐川から重要な証言を得ることができる。このパートも3回のトリガー入力でクリア可能だ。なお、多岐川は和館主人室で長田と2回話し（一度部屋を出て再び入ること）ておかないと登場しないので注意しよう。それ以外は、とくに順番は関係ない。もう犯人の目星はついているはずなので、どのメッセージが重要かはすぐに気づくはずだ。

▲この譲太郎のセリフに矛盾あり。気づいたかな？

▶住職の打ち明けてくれる話はしっかり聞こう。

●そして事件は真の終焉へ……

最終パートでは、まず夫人室で多岐川と2回話し、調査モードに入ったら鳥の餌と襖（ふすま）をクリックしてトリガー入力。あとは、別館広間に移動した多岐川（2回話すこと）、御佛間の長田、別館客間2の小弥太、そして管理人宅の蘭丸から重要な証言を聞くことができる。その後事件は解決編に入り、すべての謎が解き明かされるが、結末は……。

▶この蘭子の何気ないセリフには、非常に重要な意味が隠されている。

御神楽探偵事務所事件FILE・№5

猟奇同盟

諸星警部が追っている謎の組織、猟奇同盟。その情報を握る情報屋が、時人たちの目の前で殺されてしまった!!

関係者（？）覚書

このシナリオでは、導入部からいきなりアクションムービーが入る。その後の捜査パートを終えると、あとはほとんど自動で話が進むことになる。事件の重要な関係者といえるのは、巴を誘拐した謎の覆面男のみ。なぜなら、事件は始まったばかりなのだから……。果たしてこの覆面男の正体は？　それを知ることができるのは、しばらく先のことになりそうだ。

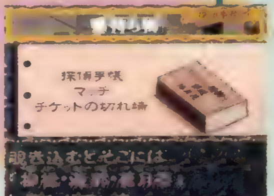
？？？

▲素性は一切不明。なぜか巴を狙う。

事件解決の手引き

●姿すら見せない謎の敵……

捜査パートは基本的に一本道なので、物語の流れに沿って人に会っていき、トリガー入力していけばOK。最短ルートは、事務所（警部と会話）→見世物小屋（権六と会話）→倉島荘2階廊下→倉島荘201号室（栗山と会話）→守山ビル→倉島荘202号室（真由美と会話）→花月楼（警部と会話）→マジックホールとなる。あとは自動的に話しが進んでいくぞ。なお、この捜査パートが終了したあとにも、アクションムービーが挿入されるので注意しよう。



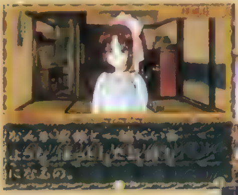
▶花月楼へ行くには、警部にもらったマッチを調べる。

御神楽探偵事務所の休日

探偵の休日

インターミッションＤＩＳＣでプレイできるミニシナリオ「探偵の休日」では、シナリオ内での会話内容によってエンディング時のパートナーが変わる恋愛AVG的な要素が導入され、何度でも楽しめるようになっている。ここでは、エンディングパートナーの条件、特殊な会話が発生する条件など、「探偵の休日」を徹底的に遊び尽くすためのデータを公開していくぞ。しっかり確認しておこう。

インターミッションＤＩＳＣを立ち上げると、まずは時人を自由に動かして様々な場所を訪れるフリー移動モードになる。このとき、探偵事務所に入れば、本編のクリア状況によって、ミニシナリオ「探偵の休日」が楽しめるのだ。なお、フリー移動で聞ける会話は、本編のクリア状況によって異なるぞ。



▲フリー移動モードでは自由に移動・会話を楽しめる。

▼「探偵の休日」では最終的に3本のシナリオが楽しめる。

すべての事件を解決すると……

すべての本編シナリオをクリアしていると、カフェー山茶花でカラオケモードが楽しめるようになる。また、「探偵の休日」でミニゲームをクリアしておけば、フリー移動モードでいつでもミニゲームだけを楽しむことができるようになるぞ。

「休日」の過ごし方

「探偵の休日」は全部で３話。それぞれに２人の主人公、２つのシナリオ（小話）があるので、１作につき４パターン。計12パターンが楽しめる。また、各小話ごとにミニゲームが用意されており、シナリオ内でクリアできれば、フリー移動モードでも楽しめるようになるぞ。

▶探偵事務所内に入ると「探偵の休日」を遊ぶことができる。

■休日ごとに２人の主人公、２つの小話

１話ごとのシナリオ（小話）はそれぞれ２種類ある。シナリオの発生場所は決まっており、そこに移動することで発生。どちらかが発生すると、もう一方は起こらない。また、同じ小話でも選んだ主人公によって内容が違うぞ。

■会話で好感度を上げよう!!

会話シーンでは、相手に対して笑顔、普通、無愛想の３種類から選んで受け答えできる。これにより、相手の好感度が変化する。

■特殊会話の条件について

特定の条件を満たせば特殊な会話が発生する場合もある。条件については、「特殊会話の条件」の項目で紹介してあるので参考にしよう。これは、そのキャラと２回普通に話し、書いてある条件を満たした上でもう一度話しかければＯＫだ。

■ミニイベントが起こることも

「探偵の休日・弐」と「参」では、各小話の内容とは関係ないミニイベントも登場。これは、選んだ主人公ごとに違い、全部で４パターン。とくに小話のクリアには関係ないが、イベントをこなしていればエンディングが変化するぞ。

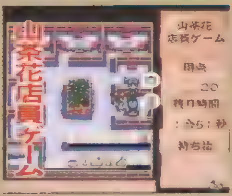
探偵の休日・壱

小話・壱「自殺騒動」

遺書を残して千鶴が消えた!? 突然起こった自殺騒動に、慌てて千鶴を探す巴。その頃、時人は巴の誕生パーティのため、ケーキを探して町を駆け回っていた……。

●小話発生条件：主人公が巴の場合は、カフェー山茶花、時人の場合は時人の自宅で発生。

●ミニゲーム「山茶花店員ゲーム」：客の注文を受け、品物をカウンターから間違えないように受け取って客の元へ運んでいく。



小話・弐「浅草祭り」

にぎやかな浅草祭りが開催される中、仕事を忘れてはしゃぐ巴、千鶴、滋乃の３人。彼女たちは、権六が開催するお化け屋敷に挑むのだが、中には時人が客を驚かせようと待ち構えていた……。

●小話発生条件：主人公が時人の場合は探偵事務所、巴が主人公の場合は広川千景の工房で発生。

●ミニゲーム「お化け屋敷ゲーム」：やってくる客に合わせて、タイミングよく仕掛けのスイッチを入れていく。

特殊会話とエンディング条件

御神楽時人の場合

時人が主人公の場合、巴、千鶴、滋乃のお馴染み３人に特殊会話が発生する。それぞれの発生条件は右の通り。「休日の過ごし方」でも触れたが、あらかじめそのキャラと２回会話しておくことをお忘れなく。特殊会話は好感度を大幅に上げるチャンスなので、特定のキャラとのエンディングを迎えたい場合は、しっかり発生させておこう。

■特殊会話の条件

●巴：カフェー山茶花で藤村ソノと会話して、染み抜きの方法に関する話を聞いておく。

●千鶴：虎屋で栗山刑事に会い、おいしいけれど、値段がちょっと高い洋菓子専門店「ブーゲンビリア」に関する話を聞いておく。

●滋乃：浅草署で諸星警部に会い、チンピラ同士の傷害事件で検問を行っていることを聞いておく。

エンディングパートナー条件

蘭丸	ミニゲームをクリアできなかった場合
鹿瀬巴	ミニゲームをクリアし、巴の好感度が一番高い場合
権堀千鶴	ミニゲームをクリアし、千鶴の好感度が一番高い場合
久御山滋乃	ミニゲームをクリアし、滋乃の好感度が一番高い場合
逸島雪子	ミニゲームを高得点でクリアした場合

鹿瀬　巴の場合

巴を主人公にした場合、右の４人に特殊な会話が発生する。特殊会話はとくに発生させなくてＯＫだし、シナリオをクリアするだけなら会話の必要すらない。しかし、エンディングでのパートナーを選びたい場合は、しっかり会話して好感度を上げておこう。ちなみに、「探偵の休日・壱」では、時人、巴ともにミニイベントは発生しない。

■特殊会話の条件

●時人：刑務所で逸島康二郎から掘り出し物オークションの話を聞く。

●蘭丸：カフェー山茶花で藤村ソノに会い、染み抜きの方法に関する話を聞いておく。

●栗山刑事：緑風荘から、草餅を持ってくる。

●権六：見世物小屋でうさん臭い隕石をもらったあと、カフェー山茶花で田島タエ子から硫黄の話を聞く。

エンディングパートナー条件

千鶴&滋乃	ミニゲームをクリアできなかった場合
御神楽時人	ミニゲームをクリアし、時人の好感度が一番高い場合
蘭丸	ミニゲームをクリアし、蘭丸の好感度が一番高い場合
栗山刑事	ミニゲームをクリアし、栗山の好感度が一番高い場合
平田権六	ミニゲームをクリアし、権六の好感度が一番高い場合

探偵の休日・弐

小話・壱「デート騒動」

逸島雪子の元に舞い込んだ差出人のわからない恋文。それにはただ会いたいとだけ書かれていた。相手がわからないので不安な雪子は、御神楽探偵事務所を訪ねる。そして、例によって千鶴が雪子の身代わりになるのだが……。

●小話発生条件：蘭丸の場合は探偵事務所、千鶴の場合は虎屋で発生。

●ミニゲーム「虫たたきゲーム」：✚キーで虫たたきを動かし、虫を退治していく。

小話・弐「浜辺の出来事」

日本館でお世話になった伊庭から、スイカをもらった。スイカといえばスイカ割り。となると、海へ行くしかない！　そこで事務所の面々は、海へと繰り出す。平和な夏の一幕であった……。

●発生条件：蘭丸の場合は蘭丸の自宅、千鶴の場合は日本館で発生。

●ミニゲーム「スイカ割りゲーム」：目隠しをした蘭丸（千鶴）に、「真っ直ぐ」、「右」、「左」などの指示を出し、うまくスイカまで誘導する。

特殊会話とエンディング条件

蘭丸の場合

蘭丸が主人公の場合、特殊会話は右の４人。小話が発生するとあちこち移動する余裕がないので、先に済ませておこう。なお、刑務所で加奈に会い、幽霊の話を聞くとミニイベント発生。浅草署で諸星警部と話すと自室でお守りを入手できる。それを加奈に渡せばイベントクリアだ。

■特殊会話の条件

●巴：浅草公園で須美子に音盤をもらう。

●千鶴：刑務所で風間にホルマリン標本の店を教えてもらい、権六に教える。

●滋乃：守山美術館で美和にアスターの花をもらう。

●美和：団十郎彫像前で加賀谷から烏瓜の種を貰い、虎屋でキャラメルと交換。

エンディングパートナー条件

御神楽時人	ミニゲームをクリアできなかった場合
鹿瀬巴	ミニゲームをクリアし、巴の好感度が一番高い場合
檜垣千鶴	ミニゲームをクリアし、千鶴の好感度が一番高い場合
久御山滋乃	ミニゲームをクリアし、滋乃の好感度が一番高い場合
守山美和	ミニゲームをクリアし、美和の好感度が一番高い場合
河村須美子	ミニゲームを高得点でクリアした場合
菊村加奈	ミニゲーム高得点クリア＆ミニイベントクリア

檜垣千鶴の場合

千鶴が主人公の場合は、右の４人との特殊会話が用意されている。ミニイベントは、浅草署で諸星警部から子犬探しの話を聞くと発生する。その後、久御山子爵邸で滋乃から子犬を見かけたという話を聞いたあと、虎屋へ行くと子犬を発見できる。浅草署に届ければクリア。

■特殊会話の条件

●時人：浅草公園で須美子に音盤をもらう。

●蘭丸：瓢簞池で岸井に航空ショウの話を聞く。

●栗山刑事：団十郎前で加賀谷から烏瓜(からすうり)の種をもらう。

●権六：刑務所で風間からホルマリン標本の店を教えてもらう。

エンディングパートナー条件

巴＆滋乃	ミニゲームをクリアできなかった場合
御神楽時人	ミニゲームをクリアし、時人の好感度が一番高い場合
蘭丸	ミニゲームをクリアし、蘭丸の好感度が一番高い場合
栗山刑事	ミニゲームをクリアし、栗山の好感度が一番高い場合
平田権六	ミニゲームをクリアし、権六の好感度が一番高い場合
伊庭浩三	ミニゲームを高得点でクリア
諸星警部	ミニゲーム高得点クリア＆ミニイベントクリア

探偵の休日・参

小話・壱「幽霊騒動」

日本館で、少女の幽霊が出るという噂を聞いた滋乃は、巴たちを誘って調査に乗り出す。一方、幽霊騒動の犯人が栗山刑事であるとの噂を聞きつけた時人も、日本館へ向かっていた……。

●発生条件：時人の場合は浅草署、滋乃の場合は日本館で発生。

●ミニゲーム「竹馬ゲーム」：◯と▢を交互に連打してスピードアップ。そして△でタイミングよくケンケンして、細い道を通り抜ける。

小話・弐「舞踏会」

守山美和から、舞踏会でのダンスパートナーを頼まれた時人。意気揚々と会場に向かうが、そこで会ったのは滋乃。滋乃は、時人のパートナーの座を賭けて美和にダンス勝負を挑む……。

●発生条件：時人の場合は守山美術商、滋乃の場合は久御山子爵邸（自宅）で発生。

●ミニゲーム「社交ダンスゲーム」：流れる音符に合わせ、タイミングよく指示されたボタンを押していき、時人を踊らせる。

特殊会話とエンディング条件

御神楽時人の場合

時人が主人公の場合、浅草署で天子に会い、安い化粧品屋を探しているという話を聞くとミニイベントが発生する。まずは刑務所で加奈から中堀化粧品店の話を聞き、浅草公園で須美子と会話。そして最後にもう一度天子に会い、中堀化粧品店のことを教えてあげればクリアだ。

■特殊会話の条件

●巴：蘭丸の自室で蘭丸から卵をもらう。

●千鶴：浅草署で警部の話を聞き、虎屋で銅貨と菓子を入手。それを警部に返す。

●滋乃：カフェー山茶花で藤村ソノから贋作六歌仙をもらう。

●美和：カフェー山茶花で般若の面をもらい、権六に渡す。

エンディングパートナー条件

御神楽時人	ミニゲームをクリアできなかった場合
鹿瀬巴	ミニゲームをクリアし、巴の好感度が一番高い場合
檜垣千鶴	ミニゲームをクリアし、千鶴の好感度が一番高い場合
久御山滋乃	ミニゲームをクリアし、滋乃の好感度が一番高い場合
守山美和	ミニゲームをクリアし、美和の好感度が一番高い場合
長田弥生子	ミニゲームを高得点でクリアした場合
花巻天子	ミニゲーム高得点クリア＆ミニイベントクリア

久御山滋乃の場合

滋乃が主人公の場合のミニイベントは、日本館で伊庭から怪しい雪駄が置かれていたという話を聞くと発生する。団十郎彫像前で加賀谷から日本館へ忍び込む方法を聞いたら、浅草署で小弥太が犯人である証拠をつかめばＯＫ。それを伊庭に教えてあげればクリアとなる。

■特殊会話の条件

●時人：刑務所で康二郎に煙草の話を聞き、雪子に煙草をもらう。

●蘭丸：カフェー山茶花で藤村ソノから古本をもらう。

●栗山刑事：浅草署で警部の話を聞く。

●平田権六：カフェー山茶花でタエ子から般若の面をもらう。

エンディングパートナー条件

千鶴＆巴	ミニゲームをクリアできなかった場合
御神楽時人	ミニゲームをクリアし、時人の好感度が一番高い場合
蘭丸	ミニゲームをクリアし、蘭丸の好感度が一番高い場合
栗山刑事	ミニゲームをクリアし、栗山の好感度が一番高い場合
平田権六	ミニゲームをクリアし、権六の好感度が一番高い場合
長田定吉	ミニゲームを高得点でクリア
黒部小弥太	ミニゲーム高得点クリア＆ミニイベントクリア

SMASH COURT 2
道でテニスはいけません と、厳しく注意されたです。（キケンだから）
!NAMCO
STREET TENNIS
だったら、ストリートテニスはウチでやろう。簡単爽快、新モードも満載、サービスエエーっス。
秋葉原のコートも、めちゃリアル。
すごろく型RPGにのめり込め！
こんな変なラケットってアリ!?
スマッシュコート2
11月12日発売 ¥5,800+TAX
©NAMCO LTD. phone 03-3756-7651 http://www.namco.co.jp/
NO RESALE
対応
「」マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
namco

DENGEKIナムコスクープ Vol.1

この「DENGEKIナムコスクープ」は、電撃PSとナムコがガッチリ手を組んで、今までどこにも載ったことのない、とっておきのスクープを紹介するコーナーなのだ!!

トレーニングモードをスクープ!

スマッシュコート®2

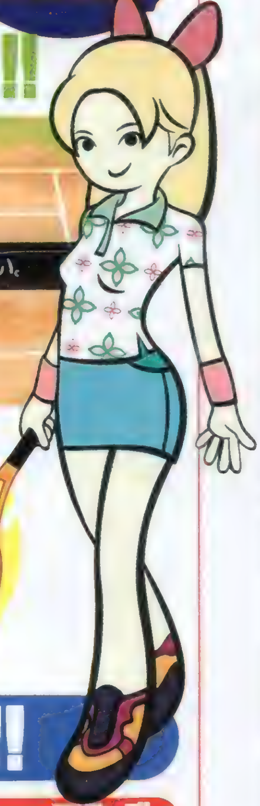
■SPG ■11月12日発売予定 ■¥5,800 ■MC(1ブロック)、MT(最大4P可)、DS(AC非対応)

「壁打ちトレーニング」でアルマジロが出現!!

▲「壁打ち」でどんどん壁を押しやっていくと、なんとアルマジロの絵が出現するのだ。

第1回目となる今回は「スマッシュコート2」のトレーニングモードからの完全独占スクープを公開するぞ。このゲームでは2つのトレーニングモードが楽しめるが、なんと「壁打ちトレーニング」に、アルマジロの絵が出現することが判明したのだ。

▲「やまごもり」と「壁打ち」の2つのトレーニングが楽しめるぞ。



ミルク

色白の女の子。ダイビングボレーは使えないが、スライスやトップスピンを打ち分けられるのだ。

2つのトレーニングモードを紹介!!

クマ師匠と やまごもりショットトレーニング

▶落下地点をランダムに設定すれば実戦的な練習も可能に。

基本となるのはクマ師匠が打つボールをマトに打ち返す練習だ。師匠の位置やボールの落下地点を設定したら、マトを狙って打ち返そう。30球ごとに成績が表示されるから、上達ぶりも一目瞭然だ。

ミキ

前作に登場した3姉妹のうちの1人。現在は武者修行の旅に出た姉のマコを捜索中。彼女も高校生になったのだ。

ひたすら打ち込む 壁打ちトレーニング

その名のとおり、壁に向かって打ち続けるトレーニングができる。ミスすることなく正確なショットを繰り出すことで、好きなだけ壁打ちを続けることができるぞ。ラリーの練習に最適だ。

▶ボールが散らばらないよう、正面を狙ってショットしよう。打って打って打ちまくれ!

絵が出現!!

ボールが当たると壁が少しずつ後退し、床の絵が見えるようになる。出現する絵は、数パターン存在するぞ。

©1996 1998 NAMCO LTD.

電撃 NEWS STATION

10月23日

東京ゲームショウも終わり、次はいよいよ本格的な年末商戦が始まるぞ!

TOPIC トピック 新機種ラッシュ! 携帯ゲーム機が続々登場!

バンダイ「ワンダースワン」発表会／SNK「ネオジオポケット」発表会

▲▶「スワン」(上)はしっくりと手になじむ手の平サイズ。ケーブル接続による通信対戦機能を備えている。一方、発売間近の「ネオジオポケット」(右)もほぼ同じ大きさ。こちらは別売りの「無線通信ユニット」を接続することで、4人までの複数多方向通信が可能に。

バンダイとSNKが携帯ゲーム機業界に参入! 気になるハード・ソフトをチェック!

根強い人気を誇る携帯ゲーム機業界に、バンダイとＳＮＫの２社が、相次いで新機種を投入することを発表したぞ！　今回初のお目見えとなったのがバンダイの「ワンダースワン」。計量かつ小型ながらも、16ビットCPUとモノクロ８階調の液晶画面を搭載している。'99年３月の発売を予定し、対応ソフトも来夏までに30タイトルを予定。スクウェアの『チョコボの不思議なダンジョン』(発売元：バンダイ)やナムコの『鉄拳』など、30以上のパートナー企業の協力を得て、あらゆるジャンルのラインナップをそろえる予定だぞ。ＳＮＫの「ネオジオポケット」も10月28日の発売が決定。『キング・オブ・ファイターズR-1』など、同時発売の５タイトルも発表され、期待は高まる一方。こちらも小型・軽量・高性能で、性能的にはまったく互角。どちらを買ったらいいのか、頭を悩ませてしまうぞ!!

気になる両ハードの特徴をチェック!!

ワンダースワン

サイズ：74.3×121×24.3ミリ、重量：約110グラム。高性能16ビットCPU搭載で、モノクロ８階調の液晶画面。従来にないスマートなデザインで、カラーバリエーションも多数用意。ソフトの内容次第では、タテ型としても使える優れものだ。最大のウリはソフトラインナップの豊富さで、バンダイ自身を含めた30社以上のメーカーが３月の発売に向けて開発中だ。本体価格は￥4,800(税別)予定。

ネオジオポケット

寸法：74×122×24ミリ、重量：約130グラム。こちらもCPUは16ビットで、画面も液晶モノクロ８階調なのだ。操作性に優れた「ぐりぐりレバー」を採用し、内蔵機能として、世界時計・カレンダー・星占い・アラーム機能を標準装備。最大の特徴は、11月27日に発売されるセガの「ドリームキャスト」に接続できること。そのため新しい形の遊びの可能性が期待されているぞ。定価は￥7,800（税別）の予定。

EVENT イベント 「TGS'98秋」もっとも盛り上がったブースは?

「東京ゲームショウ'98秋」イベント速報

大盛況だったTGS'98秋の様子をお伝えするぞ!

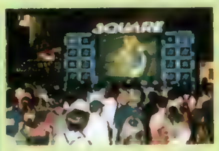
新タイトルではなく「新ハード」ラッシュとなった「東京ゲームショウ'98秋」。まず注目を集めたのは「ポケットステーション」を発表したＳＣＥＩブースだ。詳しい情報はP.28からの特集をチェック！また、スクウェア、ナムコ、コナミ、カプコンといった話題作を抱えるメーカーも人気で、常に黒山の人だかりができていたぞ。気になったのは配布物の少なさ。無料でグッズを配るメーカーは減り、変わって試遊台の数が増えていたのが印象的だった。

ブース別 内容チェック!!

ナムコ

▲「R４」一色で固め、イベントから体験プレイまでとにかくすさまじい熱気!!

スクウェア



▲大モニターには「ＦＦⅧ」を始め、新作の映像が立て続けに流され、見る者を圧倒！

トンキンハウス

▲新作「Ｌの季節」の学校の教室を再現。声優さんとの距離も近かったぞ。穴場！

BOOK 本 『ゼノギアス』のすべてがこの1冊に!

Xenogears PERFECT WORKS ~The Real Thing~

RPGの完璧な設定資料集がついに登場!!

▲ズシリと重いこの１冊。「ゼノギアス」のすべてを304ページに凝縮！

世界設定から歴史、地理、モンスターの生態、用語解説まで、「ゼノギアス」の膨大な量の設定資料を収めた究極のガイドブックが発売されたぞ。ゲーム中のイベントの背景や、明かされなかった謎も、これを読めば完璧なのだ。未発表の設定原画やイラスト、書き下ろしの短編小説や開発者のコメントなど、読み物としても非常に優れている。読めばあの感動が再び蘇るぞ!!

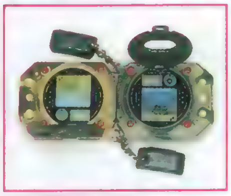
Xenogears PERFECT WORKS ~The Real Thing~
- ▶発売中　▶￥3,500(税別)
- ▶デジキューブ

GOODS 新製品

カプコンが液晶カードゲームを発売!!

カプコン新製品情報

カプコンから携帯液晶ゲームとカードゲームが発売されるぞ!



▲腰に付けやすいコンパクトなサイズ。2台接続すれば対戦だって可能なのだ。

爆走戦記メタルウォーカー

「爆走戦記メタルウォーカー」は、プレイヤーの歩行と連動してロボットが広大なフィールド内を冒険していく万歩計付携帯液晶ゲーム。歩くことでパワーを蓄積したり、アイテムを入手して、より強力な新型ロボを開発したりできる。ミニゲームをクリアすればロボの性能もアップ！　もちろん万歩計としても使用可能だぞ。

爆走戦記メタルウォーカー
▶10月30日発売　▶¥2,480(税別)
▶カプコン

▲スターターセット封入の応募券で、特製プレミアムカードと歴代レイレイの声優さんのサイン色紙が当たるキャンペーンを開催中。（写真は「VOL.1」のものです）

カプコンアクションカードゲーム ヴァンパイアセイヴァーVOL.2

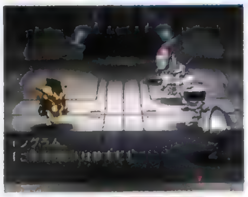
簡単なルールで奥深いゲーム展開が楽しめる、好評のカードゲーム第2弾。前回未収録だった7人のキャラクターが新たに登場。ほとんどのイラストが描き下ろしなので、ファンは要チェックだぞ！

カプコンアクションカードゲーム ヴァンパイアセイヴァーVOL.2
▶12月発売予定　▶スターターパック¥1,300(税別)
▶JESNET(※ブースターパック ¥330/10枚(税別))

CAMPAIGN キャンペーン

限定ディスクが手に入る!

「スーパーヒーロー作戦」予約キャンペーン ―11月1日から―



▲OPデモムービーと、体験できるシーンを収録（写真上は本編のものです）

予約してひと足先に体験版をプレイ!!

'99年1月7日に発売が予定されている、バンプレストの「スーパーヒーロー作戦」。このソフトを予約すると体験版がもらえる「限定スペシャルディスク予約キャンペーン」が行われるぞ。11月1日から発売日前日までに店頭で予約すると、体験版がキミの手に（ただし実際の受取りは予約した店頭にて12月上旬から可能）限定3万枚の予定なので、欲しい人は早めに予約しておこう。詳しい情報はバンプレストテレホンサービス・TEL:03―3847―6320（月曜から金曜の、10:00〜16:00）まで。

TOPIC トピック

メディアワークスの番組です!

TV番組「ボスキャラ王」&「TOKYO DAYS@(アット!)」

TV・電話でも最新の情報が!!

ゲーム情報満載のTV番組（メディアワークス提供）が現在放送中なのだ。「ボスキャラ王」はゲーム大会や声優オーディションなどを行っているバラエティ番組で、『TOKYO DAYS@（アット！）』も最新ゲーム情報が満載。また、セルラー電話での利用も可能なIDO加入者サービス「電撃ゲームダイヤル」（番号は#9844）も好評運用中だぞ！

TV

「ボスキャラ王」
毎週木曜日の深夜26:20から26:50までテレビ朝日にて放映中！

TOKYO DAYS@(アット!)
テレビ東京で、月〜金・24:35〜24:45、土・25:20〜、日・24:20〜、の放映。

電話

「電撃GAMEダイヤル」
IDO、セルラー電話のみ使用可能。

GOODS 新製品

本格的な"釣り"を楽しめる!

「つりコン」―12月発売予定―

▲グリップ部・リール部は実際の竿を模したデザインだ。

自宅で"釣れる"コントローラ登場!

「つりコン」は釣りの感覚をよりリアルに再現するために設計された、釣りゲーム専用コントローラ。内蔵された3次元加速度センサーで「つりコン」を振る動作（キャスティング）を、そのままゲームに反映できるのだ。同時発売の「バスランディング」（アスキー・写真）ほか多数のソフトに対応する予定だぞ。

つりコン
▶12月発売予定　▶¥5,980(税別)
▶アスキー

PRESENT プレゼント

便利なAV機器をプレゼント

日本ビクター・TVゲーム用セレクター「JX-51」―発売中―

▲ゲーム好きにはいくつあっても困らない便利なアイテム。応募して手に入れよう！

ゲームライフに必須のアイテム!

複数のゲーム機をテレビに接続したまま、使用したい機器を選択できる、便利なAVセレクター「JX-51」が日本ビクターから発売中だ。今回はこの商品を5名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、以下のあて先まで送ろう。しめ切りは11月12日（消印有効発表は発送をもってかえさせていただきます）。

JX-51
▶発売中　▶¥2,000(税別)
▶日本ビクター

5名様にプレゼント
〒101―8305(株)メディアワークスDPS編集部
「JX-51プレゼント」係

RELEASE 発表会

「DC」注目のソフトラインナップ

セガがドリームキャストの発表会開催

▲発表会での様子。「DC」に対する意気込みを感じた。

気になるライバルの品ぞろえは…!?

11月27日に発売されるセガの新ハード「ドリームキャスト」の発表会が開催されたぞ。新たな本体同時発売ソフトとして、セガから『バーチャファイター3 tb』『セガラリー2』の強力な2タイトルが発表され、ナムコも参入を表明したぞ。カプコンの「バイオ」シリーズ最新作「BIOHAZARD〜CODE:Veronika〜」の映像も初公開された。現在、「DC」に参入を希望しているメーカーは300社を超えるとか。これはなかなかあなどれないかも!?

はみ出し電撃情報ステーション

SCEIが体験版プレゼントキャンペーンを開始……11月19日に発売予定の、3DフライトAVG「G－POLICE」（¥6,800・税別）。現在このソフトの体験版プレゼントが実施中だ。「G－POLICE」隊員募集キャンペーンと名付けられたこのキャンペーンは、SCEIのホームページ「GARAGE」にアクセスし、簡単なアンケートに答えるだけで、同ソフトの体験版がもらえるというもの。このキャンペーンでは4000枚の体験版を用意しているが先着順のため、応募は急いだ方がいいぞ。なお、発送は10月下旬を予定している。また、同HPでは掲示板を設置。「G－POLICE」ユーザーの意見交流の場にする予定だ。ソフト発売後もこの掲示板は残り、ゲームコンテストなども行われる予定とのことなのでファンはチェックしよう。
●アドレス（http://www.scei.co.jp）

【第5回】

電撃ゲーム3大賞贈呈式

於:ホテルグランドパレス「白樺の間」

無限なる才能を解き放ち夢を実現させた受賞者たち!!

3賞合計の応募数1,586作品の中から、見事に各賞を受賞した未来のプロフェッショナルたち。10月2日に東京・ホテルグランドパレスで行われた贈呈式では、彼らの喜びの声と、選考委員を代表して3人の方々から感想などを聞くことができたぞ。

主催:株式会社メディアワークス
協賛:株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト
後援:株式会社文化放送
協力:株式会社主婦の友社

電撃ゲームイラスト大賞

大賞受賞

小笠原 宇紀さん(27歳)

自分では、いたらないところばかりが目についてしまうので、今回の受賞には驚いています。ゲームに関することなど、まだまだ勉強不足なところが多いので、これからも精進していきたいと思っています。

作品紹介

作品名「夏日邂逅」

カラー2作品、モノクロ5作品の計7作品の中から、ここではカラーの2作品を掲載した。今回の作品を描く際には、コントラストをうまく出せるように心がけたとのこと。尊敬する天野喜孝氏の描く作品に似ていると言われることもあるそうだ。

選考総評

天野 喜孝氏
イラストレーター

今までの4回と比較しても高レベルの作品が集まったので、選考には最後まで苦労しました。とくに受賞された6名の作品は、ほとんど差がないと言ってもいいくらいの激戦でした。これからはプロとして、仕事として絵を描くことになると思いますが、自分らしさを出せるように頑張ってください。

第6回電撃ゲーム3大賞も現在応募受付中!!

★★★★★★★ 電撃ゲームコミック大賞 ★★★★★★★

大賞 ―受賞―

小だま たけしさん(32歳)

年齢が年齢なので、プロになるにはこれが最後のチャンスだと思って応募しました。わりと「ごてごてしたもの」を描くのが好きでして、絵を描くこともこれが最後だと思ってましたので、好き勝手に描くことができたと思っています。それがよかったのかもしれません。

作品紹介

作品名:「平成イリュージョン」

日清戦争以降、敗戦を経験せずに平成に至った大日本という仮想世界が舞台。元諜報部「冷戦の英雄」平少尉の案内役となった女憲兵・戸原翔子は、少尉の心にある、現実とは違う世界のあり方の探求に気づくのだった。

選考総評

永井 豪氏

漫画家

今回はレベルの高い作品が集まったので、楽しく読むことができました。中でも大賞作は群を抜いており、とっくにデビューしていてもおかしくないレベルだと思います。そのため高レベルながらも、すんなり大賞が決まるという選考会になりました。

★★★★★★★★ 電撃ゲーム小説大賞 ★★★★★★★★

金賞 ―受賞―

白井信隆さん(23歳)

この作品は、人の強さや弱さ、戦うということについて、ダイレクトに人に訴えられるように心がけて作品を書きました。

作品紹介

作品名:「月に笑(な)く」

ヤクザを後ろ盾とする不良グループ「白虎隊」の支配下にある、近未来の大阪南部が舞台。「白虎隊」に対しレジスタンス活動を行う岬高校女子空手部主将たちと、彼らの助太刀に入る転校生・蒼三郎の成長を描いた学園格闘物語。

選考総評

広井 王子氏

レッドカンパニー代表

自分の意見が誰かの一生を大きく左右してしまうかもしれないと思うと、選出するのが非常に難しくなってしまいました。受賞された方々は、今がスタートラインに立ったところです。これからが勝負なので頑張ってください。

しめ切りは1999年4月10日(土)当日消印有効

第5回電撃ゲーム3大賞 入選作品リスト

[電撃ゲームイラスト大賞]

■大賞(正賞+副賞100万円)
「夏日邂逅」―ファンタジー部門
小笠原 宇紀(27歳)神奈川県

■金賞(正賞+副賞50万円)
「自然調律師」―ファンタジー部門
椎名 優(23歳)奈良県
「竜の一族」―ファンタジー部門
藤田 香(27歳)兵庫県

■銀賞(正賞+副賞30万円)
「緊急出動!! サイボーグ消防隊」―メカデザイン部門
吉田 昌弘(26歳)奈良県
「守護者(ガーディアン)」―ファンタジー部門
白井 初幸(24歳)東京都
「リトル・グッド・タイム・トゥギャザー/ほか」―ファンタジー部門
井上 隆(24歳)大阪府

[電撃ゲームコミック大賞]

■大賞(正賞+副賞100万円)
「平成イリュージョン」
小だま たけし(32歳)東京都

■金賞(正賞+副賞50万円)
「Pentagon Rock」
嘉村 棟隆(23歳)福岡県

■銀賞(正賞+副賞30万円)
「スペルダイバー」
諸岡 浩生(30歳)東京都

■選考委員奨励賞(正賞+副賞5万円)
「Dreamlike Party」
松枝 まてる(25歳)東京都

[電撃ゲーム小説大賞]

■大賞(正賞+副賞100万円)
該当作なし

■金賞(正賞+副賞50万円)
「月に笑く」
白井 信隆(23歳)大阪府

■銀賞(正賞+副賞30万円)
「コールド・ゲヘナ」
三雲 岳斗(27歳)大分県

■選考委員特別賞(正賞+副賞5万円)
「ギミック・ハート」
七海 純(28歳)千葉県
「月と貴女に花束を」
志村 一矢(21歳)東京都

Memories...

PlayStation

届け、僕の想い。
忘れない、君の笑顔。

「学園祭」。この思い出のアルバムに加えたい、君の笑顔。
汗と努力と、小さな感動に彩られた、かけがえのない二人の日々。
いつからか僕は、クラブのためじゃなくって、君のために手伝ってたんだ。
そして今日、永遠に忘れられない「学園祭」の幕があく。
君はきっと、あの場所で、微笑みながら待っててくれる――

星の丘学園物語 学園祭

好評発売中

学園シミュレーションゲーム
希望小売価格5,800円(税別)

「学園祭」関連情報 メディアミックス続々展開中!

攻略本 電撃攻略王「星の丘学園物語 学園祭　公式攻略ガイド」
好評発売中　定価:本体950円+税

小説 電撃G's文庫「星の丘学園物語 学園祭」著／河添省吾
11月10日発売予定　予価:本体660円+税

コミック 電撃コミック「星の丘学園物語 学園祭　公式コミックファンブック」
10月27日発売予定　定価:本体660円+税

CD 「星の丘学園物語 学園祭」ラジオドラマCD
Vol.1●好評発売中　Vol.2●11月27日発売　定価:各2,913円+税
「星の丘学園物語 学園祭」スペシャルボーカルアルバム
11月27日発売　定価:2,913円+税
「星の丘学園物語 学園祭」
オリジナルサウンドトラック&オリジナルボイスコレクション
11月27日発売　定価:2,913円+税

ラジオ 「電撃大賞 学園祭」でラジオドラマ好評放送中!
文化放送●毎週土曜日26:00~26:30　ラジオ大阪●毎週日曜日26:00~26:30

インターネットで最新情報GET!　メディアワークスのホームページ ▶ http://www.mediaworks.co.jp/

MEDIAWORKS　(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083

キャンペーン実施中!!
「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン　ゲームで使用したセル画を抽選で200名様にプレゼント!(締切り12月31日消印有効)
芙蓉 瞳とラブラブキャンペーン　芙蓉 瞳とグッドエンディングを迎えた方、先着500名に超レアアイテムをプレゼント!
お問い合わせ先　上記(株)メディアワークス「ユーザーサポート」係までお問い合わせ下さい。

©1998 アトリエ彩・Media Works Inc.　"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

CREATOR'S INTERVIEW

UCC PRESENTS クリエイター・インタビュー VOL.2

ゲームクリエイターの素顔に迫るクリエイターインタビュー。今回は、この秋の注目を集める3DACT大作「メタルギア ソリッド」の監督、小島秀夫氏が登場。海外版「メタルギア ソリッド」の話題から、少年時代のヒーローの思い出まで、ほかでは聞けない話がたくさん飛び出した。

『メタルギア ソリッド』監督

小島秀夫氏

Kojima Hideo

'86年コナミに入社。翌年デビュー作となるMSX2版の「メタルギア」を発表。その後数多くのヒット作を手がける。現在はKCEジャパン取締役。

海外版「メタルギア」は難しいですよ

小島秀夫氏（以下K）『メタルギア ソリッド』は、今、アメリカ版の製作が終わって、ヨーロッパ版を作ってるところです。海外での発売は最初から予定していたんで、日本版の作業が終わってすぐに取り掛かったんですよ。

——内容は違うんですか？

K　アメリカ版とヨーロッパ版は言葉が違うだけでほとんど同じです。ただ両方とも、日本版と比べるとかなり違いますよ。まぁ、一番違うのは難易度ですね。

——難しいんですか？

K　うん。難易度が4段階に設定してあって、イージー、ノーマル、ハード、それとエクストリームっていう一番難しいやつが入ってます。しかも向こうのイージーが日本のノーマルくらいのレベルですから（笑）。エクストリームは、弾がどこにも落ちてなくて全部敵から奪わなきゃいけないという、かなり厳しい難易度になってます。最初に日本版をアメリカのスタッフにプレイさせたら「こんなんヌルすぎる」と言われてしまったんで。

——海外のユーザーはゲームが上手いんでしょうか？

K　いや、そういうわけじゃないと思うんですけどね。というか、彼らは難しくて当たり前だと思ってるんですわ。とことん遊んでやろうっていう心構えでやってますから、ヌルいと怒られる（笑）。基本的にライトユーザーっていうのがいないんですよ。ゲームをやる人はみんなヘビーユーザー（笑）。パソコンの不親切なゲームをずっとやってるような連中ですからね。

日本でも昔はみんな、ゲームを買ったらとことん遊んでやろうっていう意識があったと思うんです。最初はクリアできなくて死にまくっても、そのぶんクリアできたときの喜びっていうのは大きいでしょ。で日本版『メタルギア ソリッド』も開発初期は敵に見つかったらまず死ぬっていうバランスで作ってたんですけど、それじゃ今のユーザーには難しいだろうっていうことで、途中から難易度を下げたんですよ。だから日本で先行発売した『メタルギア ソリッド』は、結果的にライトユーザーの人でも十分楽しめるものになってます。やっぱりたくさんの人にプレイしてもらいたいですからね。

特撮ヒーローが大好きでした

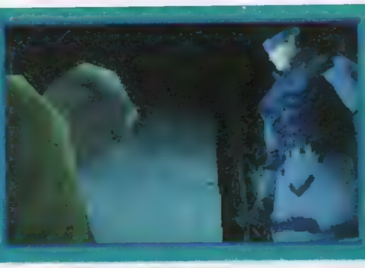
——ソリッド・スネークのカッコよさにシビれているファンも多いと思いますが、小島さんがカッコよさを感じるヒーロー像について教えてください。

K　僕にとってのヒーローっていうのは、実は「仮面ライダー」なんですよ。子どもの頃から特撮ヒーローものが好きだったんですけど、特に仮面ライダー1号が大好きで。V3とかライダーマンには悪いんですけどね（笑）。アマゾンライダーなんかはデザイン的にカッコいいから好きな人が多いみたいだけど、あれってしょせんはトカゲでしょ。ライダーはやっぱりバッタじゃないとダメですわ。この前バンダイさんから「仮面ライダー」のゲームが出ましたけど、あれ、僕が作りたかったくらいです。ギャラいらないから、ノーギャラでも作らせてほしかったなぁ。

もちろんライダーカードも集めてましたよ。カード欲しさに仮面ライダースナック買って、カードだけ抜いて中身は捨てちゃう（笑）。あの頃の子どもはみんなそうだったんじゃないかな。ライダーカードは今でもキレイなままで持ってますから。

「バロム1」も好きでしたよ。2人の小学生が合体して変身するヒーローなんですけど。敵の怪人がね、シリーズの後半になってくるとネタ切れというか、企画につまってんなーっていうのが、子どもが見てもバレバレのレベルで。唇をモチーフにした怪人で「クチビルゲ」っていうのが登場したりして完全にやる気ないんですけど、そいつがまた「ビルビルー」って鳴くんですわ（笑）。で、別の怪人で「ウデゲルゲ」っていうのもいてね。なんか手に直接足が生えたようなショボイやつなんですけど、そいつなんて、「フィンガーフィンガー」ですよ、鳴き声が（笑）。子どもながらに、もう「なめとんか」って感じでしたよ。

——今日は楽しいお話をどうもありがとうございました。ソリッド・スネークのカッコよさと、デコイ・オクトパスのなんとなく情けない感じがよくわかったような気がします（笑）。



メタルギア ソリッド

●コナミ●¥5,800●9月3日発売

"敵に発見されずに潜入すること"を目的とした3D・ACT。快感に近い緊張感が味わえる。

ブラジル豆100%で澄んだコーヒー感と深いコクを実現　大好評!!

UCCカンコーヒー グアルジャー

良質のブラジル豆を厳選し、UCC独自の技術"TTND製法"で作られた新感覚の缶コーヒー「グアルジャー」。圧力をかけずに低温抽出するこの新製法によって、香りの量を約30%アップさせることに成功しました。深いコクと、キレのある後味を、ぜひ一度お試しください。

●キャンペーン実施中!

今、グアルジャーについているシールで「光るグアルジャン」が当たるキャンペーンを実施中。詳しくはUCCダイヤル（03-3829-3300）にTEL！

●飲んでみました!

香りがいいですね。一度飲んだらクセになっちゃって、最近はもうグアルジャーばっかりですよ。（編集者T）

©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

予告計画作戦その9発動

マンガ／桂人

増刊電撃PlayStationD12は
11月16日発売¥980です
さらにスゴイのが
電撃PlayStationD13が12月15日に、
D14が1月にやってくること。
今年の年末は覚悟を決めないといけません。本誌も付録で盛り上がりますし!

イラスト／猫有馬

というワケで大変なのですが、あたふたしてるだけじゃマズイので整理しないといけません。まずはDPSの本誌（スケジュールで●のマーク付き）。これはいつも通り毎月2冊発売されます。そして増刊D（★のマーク付き）。これがなんと毎月1冊発売！ つまり…1カ月に3冊ものDPSが発売されることになるのです！ これはスゴイ！ スゴすぎですよね？ ね？ ねっねっ？

DPS発売スケジュール

絶好調発売中

★10月15日発売	DPS D11（Vol.87）
●[illegible]発売	DPS Vol.88
●11月13日発売	DPS Vol.89
★11月16日発売	DPS D12（Vol.90）
●11月27日発売	DPS Vol.91
●12月11日発売	DPS Vol.92
★12月15日発売	DPS D13（Vol.93）
●12月25日発売	DPS Vol.94
●1月14日発売	DPS Vol.95
★1月中旬発売	DPS D14（Vol.96）

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 9月21日～10月4日

アーケードでも大人気の『beatmania』が、売り上げ第1位を獲得！
意外なところでは『パイロットになろう！』が、ベスト5入りに。

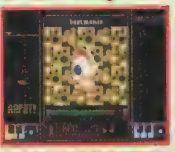
売り上げ TOP20

beatmania
(ビートマニア)

第2位を大きく引き離しての初登場第1位。専用コントローラは売り切れ状態！

■コナミ
■10月1日■ETC
■￥5,800■112,278

初登場



いただきストリート ゴージャスキング

戦略性の高いモノポリータイプのスゴロクゲーム。今年一番のTBLになるか？

■エニックス
■9月23日■TBL
■￥5,800■71,984

初登場

メタルギア ソリッド

今号では、いろいろな心霊写真を掲載。キミも面白い写真の撮影に挑戦しよう！

■コナミ
■9月3日■ACT
■￥5,800■61,741

前回1

パイロットになろう!

教習所のような感覚で、パイロットの免許が取得できるフライトシミュレータだ。

■パック・イン・ソフト
■9月23日■SLG
■￥5,800■40,859

初登場

峠MAX2

CMの影響もあって、継続的に売れているようだ。第2の「GT」になれるか!?

■アトラス
■9月17日■RCG
■￥5,800■26,161

前回4

順位	タイトル	データ	前回
6	SDガンダムGGENERATION	■バンダイ／8月6日／SLG／21,845	前回3
7	XI[sái]	■SCEI／6月18日／PZG／21,564	前回5
8	Blaze&Blade Busters	■T&Eソフト／9月23日／A･RPG／18,202	初登場
9	ナムコアンソロジー2	■ナムコ／9月23日／ETC／17,681	初登場
10	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	■カプコン／9月23日／ACT／14,316	初登場
11	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／7月30日／RPG／14,115	前回7
12	実況パワフルプロ野球'98開幕版	■コナミ／7月23日／SPG／13,323	前回6
13	封神演義	■コーエー／9月10日／S･RPG／12,770	前回2
14	仮面ライダー	■バンダイ／10月1日／対戦ACT／12,228	初登場
15	バイオハザード 2 デュアルショックバージョン	■カプコン／8月6日／AVG／10,854	前回9
16	シミュレーションRPGツクール	■アスキー／9月17日／ETC／9,578	前回8
17	Knight&BABY	■タムソフト／9月23日／RPG／9,088	初登場
18	DESTREGA(デストレーガ)	■コーエー／9月23日／対戦ACT／8,777	初登場
19	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	■エクシング･エンタテイメント／9月23日／SLG／8,735	初登場
20	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル	■コナミ／7月23日／SLG／8,090	前回12

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／冬予定／RPG／21,470	前回1
2	幻想水滸伝 II	■コナミ／12月17日／RPG／10,520	前回4
3	ドラゴンクエストVII	■エニックス／99年夏予定／RPG／8,373	前回2
4	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／12月23日／RPG／8,371	前回3
5	To Heart	■アクアプラス／冬予定／AVG／7,943	前回9
6	悠久幻想曲ensemble	■メディアワークス／12月10日／ETC／7,085	初登場
7	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	■バンダイ／冬予定／ACT／6,441	前回6
8	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	■タカラ／12月予定／S･RPG／5,527	前回10
9	スレイヤーズわんだほ～	■バンプレスト／10月22日／RPG／4,863	前回8
10	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション	■カプコン／11月5日／対戦ACT／4,200	前回11
11	全スーパーロボット大戦電視大百科	■バンプレスト／10月29日／ETC／4,194	前回16
12	スーパーロボット大戦F	■バンプレスト／12月10日／S･RPG／3,980	前回13
13	R4-RIDGE RACER TYPE4-	■ナムコ／12月3日／RCG／3,965	前回19
14	スーパーヒーロー作戦	■バンプレスト／1月予定／RPG／3,958	前回18
15	トゥルーラブストーリー2	■アスキー／12月10日／SLG／3,537	前回15
16	EHRGEIZ(エアガイツ)	■スクウェア／12月17日／対戦ACT／3,530	再登場
17	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	■ガスト／年末予定／RPG／3,317	前回14
18	マール王国の人形姫	■日本一ソフトウェア／12月予定／RPG／3,310	前回7
19	ポポローグ	■SCEI／11月26日／RPG／3,096	初登場
20	チョコボの不思議なダンジョン2	■スクウェア／12月23日／RPG／2,653	前回12

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／13,740	前回1
2	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／7月30日／RPG／9,232	前回2
3	ダブルキャスト	■SCEI／6月25日／AVG／5,970	前回7
4	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／5,307	前回13
5	メタルギア ソリッド	■コナミ／9月3日／ACT／5,086	前回4
6	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／4,863	前回3
7	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／4,643	前回9
8	バイオハザード 2	■カプコン／1月29日／AVG／4,200	前回11
9	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／4,172	再登場
10	SDガンダムGGENERATION	■バンダイ／8月6日／SLG／3,316	前回18
11	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S･RPG／3,096	前回12
12	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／2,873	前回6
13	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテイメント／6月18日／AVG／2,653	前回5
14	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／2,632	前回15
15	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／2,625	前回17
16	私立ジャスティス学園	■カプコン／7月30日／対戦ACT／2,617	初登場
17	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／1,990	前回14
18	ブレスオブファイア3	■カプコン／97年9月11日／RPG／1,769	再登場
19	幻想水滸伝	■コナミ／95年12月15日／RPG／1,570	再登場
20	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／1,547	再登場

ランキング・トピック

実際に、いろいろなゲームショップさんに直接ゲームの売れ行きを聞いているこのコーナー。今回の調査では『beatmania』専用コントローラの売り切れ続出が判明したぞ。【10月8日調べ】

ショップ1▶(株)ソフマップ／大阪4号店(大阪市) 秀平崇史さん

最近一番売れているのは『beatmania』(コナミ)です。今は専用コントローラが売り切れているので、少し落ち着いてきてはいますが。その次の売れ筋ソフトとしては『パイロットになろう！』(パック・イン・ソフト)が挙げられますね。当店だけでもおそらく300から400本は出ていると思います。じわじわと売れているという感じです。『仮面ライダー』(バンダイ)も、20代以上のユーザーさんによく売れています。今後発売されるソフトに関しては、11月はあまりパッとしない状況ですので、年末のソフトに期待したいと思っています。

ショップ2▶(株)ヨドバシカメラ／上野駅前店(東京都) 新里孝雄さん

やはり『beatmania』が一番売れています。その次が『いただきストリート～』(エニックス)で、『パイロットになろう！』、『メタルギア～』(コナミ)、『仮面ライダー』と続きます。『beatmania』は専用コントローラが売り切れていますが、とりあえずソフトだけでも手に入れて、入荷しだいコントローラを購入しようという方もいるようです。今後のソフトでは10月発売の『火星物語』(アスキー)や『全スーパーロボット大戦電視大百科』(バンプレスト)は予約が入っているので期待していますが、11月に関しては、どう乗りきろうかと考えているところです。

データ提供協力 デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

PlayStation®

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

Sony Music

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

彼女たちの好奇心を校則では縛れません。

めぐり愛して

今冬発売予定

恋愛シミュレーション¥5,800(予価・税抜)

発売元：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

企画制作ディレクター：永山義明／企画・構成・シナリオ：南茂和香子

プロデューサー：今仲滋宜／キャラクターデザイン：次藤　貴／音楽：梶浦由記

声：北島智恵子、愛河里花子、中川亜紀子、浅田葉子、新山志保 ほか

主題歌：「恋の奇跡」歌：千葉紗子（ソニーレコードより発売予定）

NEXT ISSUE 次号予告

次号89号は、年末までに発売される期待の新作を大特集!! これさえ読めば、もう迷わない！ もちろん攻略記事もバッチリ！ 秋から冬まで長〜く使える１冊です！

●Coming Soon!

サガ フロンティアII／トゥルーラブストーリー2／マール王国の人形姫／レガイア伝説／チョコボの不思議なダンジョン2ほか

電撃PlayStation Vol.89は 11月13日(金)発売

表紙イラスト●新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ
©TAKARA CO.,LTD. 1998
アートディレクション●ヴァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

電撃の攻略本情報!!

せっかくの秋の夜長だもの。ゲームもじっくり腰を据えて、骨の髄まで味わいつくしたいよね。ということで、11月発売の電撃攻略王、PS版は次の2点だ！『serial experiments lain公式ガイド』11/12発売『MONSTERSEED公式攻略ガイド』11/5発売。価格は¥950+税で、いずれもソフトと同時発売なので要チェック!!

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

次号D12は、独占収録の『エリーのアトリエ』体験版をはじめ、この秋注目のRPGをメインにお届け！ Dオリジナルの電球ゲームもバージョンアップ！ 秋の夜長はこれでキマリです。

電撃PlayStation D12 次号D12は11月16日(月)発売

電撃PlayStation Vol.88

1998年11月13日発行 第4巻 第26号 通巻84号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台１－８
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台２－９
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂、岩沢篤子
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、仲一彌デザイン事務所
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)権を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引 AD INDEX

アートディンク……94・95
アスキー……4・5
アスミック・エース エンタテインメント……88
エニックス……169
講談社……34
コーエー……89〜93
彩京……66
サン電子……197
翔泳社……168
スパイク……110・111
ソニー・コンピュータエンタテインメント 2・3・32・33
ソニー・ミュージックエンタテインメント……212
タカラ……8
ティーアンドイーソフト……108・109
東京ゲームデザイナー学院……132
ナムコ……202
パイオニアＬＤＣ……112
博報堂エンタテインメント事業局……170
バンダイ……6・7
ヒューネックス……156
フロム・ソフトウェア……表4
ブロッコリー……96
毎日コミュニケーションズ……113
メディアワークス……208・216・217
ユークス……218・219
ＵＣＣ上島珈琲……209
代々木アニメーション学院……97

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃SEGA SATURN……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
1	22日	マリア~君たちが生まれた理由(ワケ)~(ザ・ベスト)	アクセラ	¥[illegible]／AVG	
2	22日	火星物語	アスキー	¥6800／RPG	98
3	22日	火星物語(10大付録付き限定版)	アスキー	¥9500／RPG	
4	22日	五竜陣エレクトロ	アスク	¥4800／PZG	
5	22日	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800／ETC	
6	22日	デザエモン Kids!	アテナ	¥5800／ETC	
7	22日	ROX ーロックスー	アルトロン	¥5800／PZG	
8	22日	デジタルフィギュア イイナ	イマジニア	¥5800／SLG	
9	22日	ロックマン バトル&チェイス(ザ・ベスト)	カプコン	¥2800／RCG	
10	22日	ロックマン バトル&チェイス(ザ・ベスト)	カプコン	¥2800／RCG	
11	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
12	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
13	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
14	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
15	22日	バーガーバーガー(ザ・ベスト)	ギャップス	¥2800／SLG	
16	22日	森高千里 サファリ東京	コーエー	¥4800／ETC	
17	22日	ストライカーズ1945 Ⅱ	彩京	¥5800／STG	
18	22日	競馬エイト'98秋冬	シャングリ・ラ	¥6400／ETC	
19	22日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION(ザ・ベスト)	Spike	¥2800／RCG	
20	22日	ぽっぷんぽっぷ	タイトー	¥4800／PZG	
21	22日	オウバードフォースアフター	バンダイ	¥5800予定／SLG	
22	22日	スレイヤーズわんだほ~	バンプレスト	¥6800／RPG	124
23	22日	ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~(ザ・ベスト)	ヒューマン	¥2800／SLG	
24	22日	STREET BOARDERS	マイクロキャビン	¥5800／ACT	
25	22日	バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	マップジャパン	¥5800／SLG	
26	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800／SLG	84
27	29日	雷弩機兵ガイブレイブⅡ	アクセラ	¥5800／A・RPG	115
28	29日	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／SLG	
29	29日	グレイトヒッツ	エニックス	¥5800／ETC	115
30	29日	御意見無用Ⅱ	ケイエスエス	¥5800予定／対戦ACT	
31	29日	だんじょん商店会~伝説の剣はじめました~	講談社	¥5800／RPG	116
32	29日	ハイパーオリンピック イン ナガノ(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800／SPG	
33	29日	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サンソフト	¥3980／SLG	
34	29日	レガイア伝説	SCEI	¥5800／RPG	76+114
35	29日	ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5800／AVG	116
36	29日	LOVE GAME'S~わいわいテニス~サービスプライス版	Tears	¥2800／SPG	
37	29日	全スーパーロボット大戦電視大百科	バンプレスト	¥6800／ETC	
38	29日	海のOH! YAH!	ビクターソフト	¥5800／SLG	

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
39	5日	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	アートディンク	¥5800／SLG	116
40	5日	MOON(ザ・ベスト)	アスキー	¥2800／RPG	
41	5日	ドカポン! 怒りの鉄剣	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／TBL	116
42	5日	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	116
43	5日	FIFA WORLD CUP 98~フランス98総集編~	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
44	5日	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション	カプコン	¥5800／対戦ACT	172
45	5日	イワトビペンギンROCKY&HOPPER(ザ・ベスト)	カルチュア・パブリッシャーズ	¥2800／ACT	
46	5日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2(ザ・ベスト)	カルチュア・パブリッシャーズ	¥2800／ETC	
47	5日	LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)	サミー	¥5800／ACT	
48	5日	サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥2800／SPG	
49	5日	サンコレBEST 必殺パチンコステーション	サンソフト	¥2800／SLG	
50	5日	MONSTERSEED(モンスターシード)	サンソフト	¥5800／RPG	117
51	5日	[illegible]	SCEI	¥[illegible]／RPG	
52	5日	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800／SLG	
53	5日	ザ・心理ゲームⅣ~いつも心に星空を~	ヴィジット	¥5800／ETC	189
54	5日	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
55	12日	本格花札	アルトロン	¥5800／TBL	
56	12日	カプコン ジェネレーション~第4集 孤高の英雄~	カプコン	¥5800／ACT	117+189
57	12日	ストリートファイターZERO2'(ザ・ベスト)	カプコン	¥[illegible]／対戦ACT	
58	12日	三國無双(ザ・ベスト)	コーエー	¥2800／ACT	
59	12日	信長の野望・天翔記(ザ・ベスト)	コーエー	¥3800／SLG	
60	12日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3~ファイナルバージョン~	コナミ	¥4800予定／SPG	
61	12日	VIGILANTE 8(ヴィジランテ8)	シスコンエンタテイメント	¥5800／ACT	117
62	12日	アナザー・マインド	スクウェア	¥5800／AVG	115+165
63	12日	スマッシュコート2	ナムコ	¥5800／SPG	115+203
64	12日	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／SLG	
65	12日	トラ!トラ!トラ!(廉価版)	ネクサスインターラクト	¥2800／SLG	
66	12日	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800／ETC	117
67	12日	モノポリー(廉価版)	ハズブロージャパン	¥4800／TBL	
68	12日	破壊王~KING of CRUSHER~	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
69	19日	R・TYPE⊿	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800／STG	
70	19日	RPGツクール3(ザ・ベスト)	アスキー	¥2800／ETC	
71	19日	トゥルー・ラブストーリー(ザ・ベスト)	アスキー	¥2800／SLG	
72	19日	プロ麻雀極PLUSⅡ	アテナ	¥4800／TBL	
73	19日	ADVAN Racing	アトラス	¥5800予定／RCG	
74	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.5 THE囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
75	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.6 THE花札	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
76	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.7 THEカード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
77	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.8 THEソリティア	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
78	19日	つんつん組2~もじもじぱっくん~	講談社	¥4300予定／ACT	
79	19日	武戯	コナミ	¥5800予定／対戦ACT	194
80	19日	CARDINAL SYN(カーディナル・シィン)~原罪のシギルルム~	スパイク	¥5800／対戦ACT	116
81	19日	G-POLICE	SCEI	¥6800／AVG	
82	19日	モンスターファーム(ザ・ベスト)	テクモ	¥2800／SLG	
83	19日	テイルズ オブ デスティニー(ザ・ベスト)	ナムコ	¥オープン(BEST)／RPG	
84	19日	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	195
85	19日	ピットフォール3D	ビクターソフト	¥5800／ACT	
86	19日	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA(ザ・ベスト)	フロム・ソフトウェア	¥2800／ACT	
87	20日	ファミレスへようこそ!(仮)	ベック	¥5800予定／SLG	
88	26日	Wizard's Harmony R	アークシステムワークス	¥5800／SLG	
89	26日	好奇心は猫を殺すか	アスキーサムシンググッド	¥5800／AVG	
90	26日	ジグザグボール	UPSTAR	¥5800／ACT	
91	26日	わくわくバレー	アテナ	¥4800／SPG	195
92	26日	Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!	イマジニア	¥4800予定／ACT	
93	26日	エクソダスギルティー	イマディオ	¥5800予定／AVG	166
94	26日	エクソダスギルティー(限定版)	イマディオ	¥7800予定／AVG	
95	26日	COOL BOARDERS 3	ウエップシステム	¥5800／SPG	190
96	26日	FIGHTING ILLUSION~K-1 GRAND PRIX'98~	エクシング・エンタテイメント	¥5800／SPG	
97	26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	¥7800／AVG	164
98	26日	ロックマンX4(ザ・ベスト)	カプコン	¥2800／ACT	
99	26日	TOYS DREAM	ケイエスエス	¥5800／SLG	184
100	26日	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	¥5800予定／RPG	60
101	26日	テトリスプラス(廉価版)	ジャレコ	¥2800／PZG	
102	26日	1on 1	ジョルダン	¥5800／SPG	
103	26日	ポポローグ	SCEI	¥5800／RPG	52
104	26日	雪割りの花	SCEI	¥4800／AVG	162
105	26日	D2マンガ ゴルゴ13・①カーライルの野望	ダイキ	¥2300／ETC	193
106	26日	D2マンガ ゴルゴ13・②見えない軍隊	ダイキ	¥2300／ETC	193
107	26日	D2マンガ ルパン3世	ダイキ	¥2300／ETC	193
108	26日	リベログランデ	ナムコ	¥5800／SPG	
109	26日	ファーストKiss☆物語	ヒューネックス	¥5800／AVG	182
110	26日	久遠の絆	フォグ	¥5800／AVG	174
111	26日	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800／TBL	
112	下旬	ミスランド2	アルトロン	¥5800／PZG	
113	下旬	童夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800／SLG	
114	下旬	デュークニューケム トータル メルトダウン	キングレコード	¥5800／STG	
115	下旬	鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／SLG	
116	11月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
117	11月	徹底解析 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア	広美	¥6800／SLG	
118	11月	Juggernaut~戦慄の扉~	トンキンハウス	¥6800／AVG	167
119	11月	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5800予定／SPG	
120	11月	名探偵コナン(仮)	バンダイ	¥5800予定／AVG	
121	11月	破壊王~KING of CRUSHER~	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
122	11月	日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀	ナグザット	¥4800予定／TBL	

12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
123	3日	進め!海賊	アートディンク	¥5800／SLG	31
124	3日	玉繭物語	元気	¥5800／RPG	
125	3日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99	コナミ	¥5800予定／SPG	
126	3日	Dance!Dance!Dance!	コナミ	¥5800予定／ACT	22
127	3日	サンコレBEST OUT Be Eliminate Yesterday	サンソフト	¥2800／RPG	
128	3日	サンコレBESTストーンウォーカーズ	サンソフト	¥2800／AVG	
129	3日	HARD EDGE	サンソフト	¥5800／AVG	
130	3日	スペースインベーダー2000	タイトー	¥2000予定／STG	
131	3日	R4-RIDGE RACER TYPE 4-	ナムコ	¥5800／RCG	
132	3日	R4-RIDGE RACER TYPE 4-+ジョグコン	ナムコ	¥7900／RCG	
133	3日	アメリカ横断ウルトラクイズ 復刻盤	ビクターソフト	¥2800／ETC	
134	3日	学校をつくろう!!2	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
135	10日	トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥6800／SLG	187
136	10日	ワンダートレック	SCEI	¥5800／ACT	
137	10日	電車でGO!2	タイトー	¥5800予定／SLG	
138	10日	ルシファー・リング	東芝EMI	¥5800予定／ACT	191
139	10日	ロードモナーク~新・ガイア王国記~	東芝EMI	¥5800予定／SLG	191
140	10日	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!	トミー	¥5800／SLG	189
141	10日	POTESTAS(ポテスタス)(廉価版)	ネクサスインターラクト	¥2800／SLG	
142	10日	ボンバーマン	ハドソン	未定／ACT	
143	10日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
144	10日	TSUMU(つむ)	ヘクト	¥4800／PZG	
145	10日	マービー・ベィビー・ストーリー	PONOS	¥4800予定／PZG	
146	10日	悠久幻想曲ensemble	メディアワークス	¥3800予定／ETC	
147	17日	認定王 岡田敏の詰将棋教室	アスキーサムシンググッド	¥4800／TBL	
148	17日	サウザンドアームズ	アトラス	¥6800予定／RPG	56
149	17日	西陣パチンコ天国VOL.3	ケイエスエス	¥5800／SLG	191
150	17日	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	¥5800／RPG	48
151	17日	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	未定／対戦ACT	
152	17日	クラッシュ・バンディクー3~ブッとび!世界一周~	SCEI	¥4800予定／ACT	29+178
153	17日	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
154	17日	ザ・ファミレス~史上最強のメニュー~	ヒューマン	¥5800予定／SLG	195
155	23日	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
156	23日	EVE The Lost One	イマディオ	¥7800予定／AVG	167
157	23日	維新の嵐 幕末志士伝	コーエー	¥7800／S・RPG	
158	23日	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	¥6800／RPG	40
159	23日	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000／ETC	
160	23日	ポケットダンジョン	SCEI	未定／ETC	30
161	23日	ポケットムームー	SCEI	未定／RPG	30
162	23日	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	¥5800／RPG	
163	23日	シヴィライゼーションⅡ	ヒューマン	¥5800予定／SLG	
164	23日	ミザーナフォールズ	ヒューマン	¥5800予定／AVG	
165	23日	雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用	メディアリング	¥5800／TBL	189
166	中旬	LUNATIC DAWN Ⅲ	アートディンク	¥5800予定／RPG	
167	12月	ザ・ファミレス	アートディンク	¥5800予定／SLG	
168	12月	バスランディング(つりコン同梱版)	アスキー	¥9990／SLG	
169	12月	バスランディング	アスキー	¥6800／SLG	
170	12月	リングライズ	アスキー	¥5800／ACT	194
171	12月	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定／SLG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

172	12月	ドラえもん のび太と復活の星(復刻版)	エポック社	¥2800／ACT	
173	12月	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定／SLG	24＋30
174	12月	大戦略　マスターコンバット	OZクラブ	¥6800／SLG	193
175	12月	釣道～渓流・湖編～	OZクラブ	¥5800／SLG	193
176	12月	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	カプコン	¥5800／ETC	
177	12月	ストリートファイターZERO 3	カプコン	未定／対戦ACT	30
178	12月	BOYS BE…　2nd Season	講談社	¥5800予定／SLG	
179	12月	もんすたあ★レース	コーエー	¥4800／RPG	30
180	12月	必殺パチンコステーション3～原始人がいっぱい～	サンソフト	¥4800／SLG	193
181	12月	必殺パチンコステーション3～原始人がいっぱい～限定版	サンソフト	¥4900／SLG	
182	12月	バトル昆虫伝	ジャレコ	未定／S・RPG	30
183	12月	I.Q　FINAL	SCEI	¥4800／PZG	16＋29
184	12月	サーカディア	SCEI	未定／AVG	
185	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800／TBL	
186	12月	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA	タカラ	¥6800／S・RPG	44
187	12月	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ブレイブチャージボックス	タカラ	¥6800／S・RPG	
188	12月	サウンドノベル・エボリューション2　かまいたちの夜　特別篇	チュンソフト	¥4800／AVG	160
189	12月	魔法使いになる方法	テイジイエル	¥6800／A・RPG	
190	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800／TBL	
191	12月	電車だいすき プラレールがいっぱい	トミー	¥6800／SLG	189
192	12月	THEプロ麻雀　免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
193	12月	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
194	12月	Hello Kitty White Present	ハドソン	¥5800予定／PZG	30＋191
195	12月	サイレントメビウス～幻影の堕天使～	バンダイビジュアル	¥6800予定／RPG	
196	12月	100万円クイズハンター	FPS	¥5800予定／ETC	
197	12月	エストポリス伝記Ⅱ ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	

●年内予定のソフト

198	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
199	98年	Wizardry～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
200	98年	Ash　to　Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
201	98年	SIMPLE1500シリーズ　Vol.9　THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
202	98年	ジャーム一狙われた街一	ケーエージェイ	未定／RPG	
203	98年	beatmania 3rd mix　アペンドディスク	コナミ	未定／ETC	
204	98年	ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
205	98年	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
206	98年	火魅子伝　恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
207	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定／RCG	
208	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
209	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
210	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	¥5800予定／RPG	192
211	98年	できる!　ゲームセンター	翔泳社	未定／SLG	
212	98年	桃太郎伝説	ハドソン	未定／RPG	

●冬予定のソフト

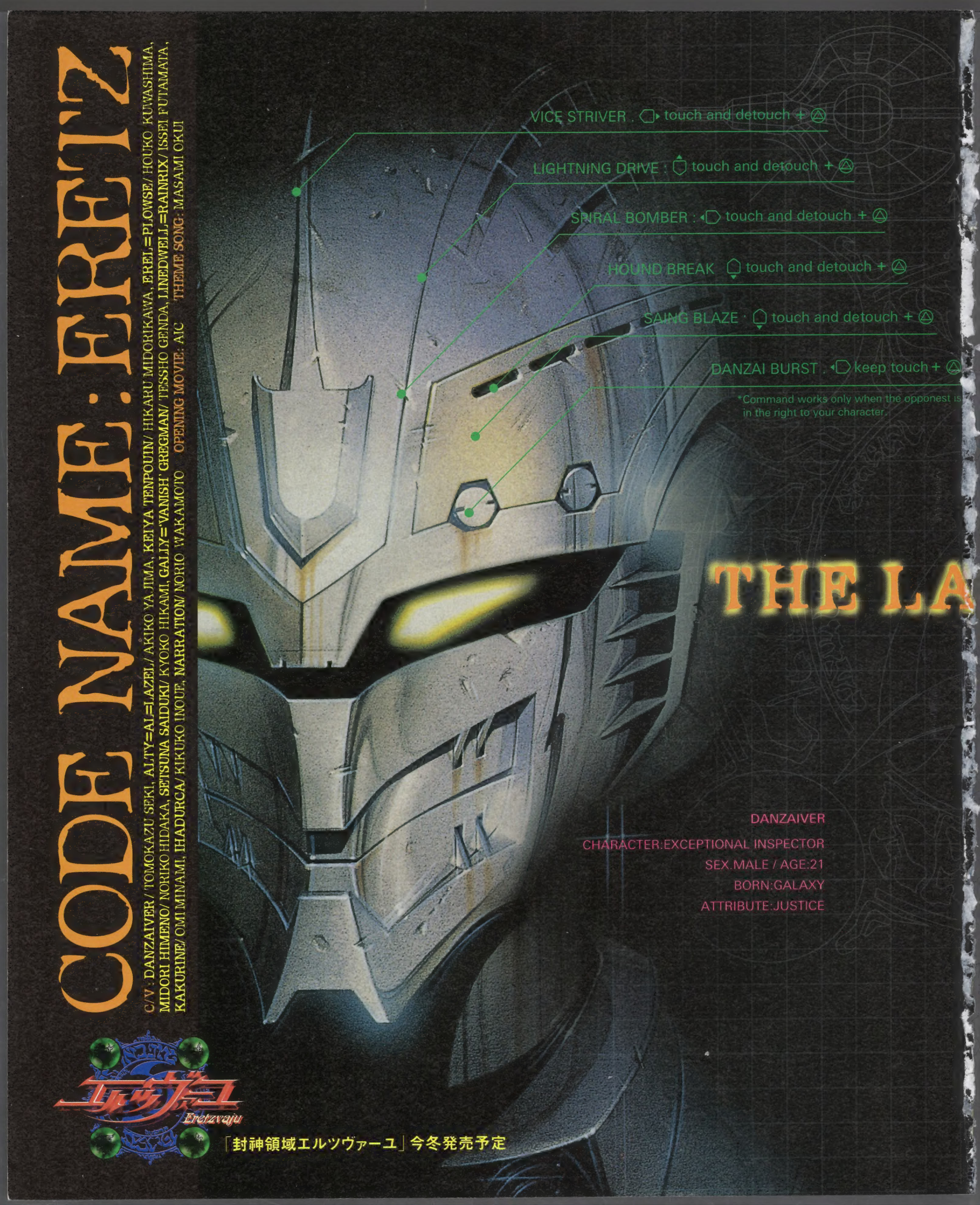
213	冬	To Heart	アクアプラス	未定／AVG	167
214	冬	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定／SLG	
215	冬	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800／RPG	
216	冬	UFO	アスキー	未定／???	
217	冬	悠久のエデン	アスキー	未定／RPG	
218	冬	スノボキッズプラス	アトラス	¥5800予定／ACT	
219	冬	空母戦記	アンバランス	未定／SLG	193
220	冬	天下統一	アンバランス	¥5800／SLG	
221	冬	バトルアスリーテス　大運動会GTO	インクリメントP	¥5800／ACT	
222	冬	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／恋愛RPG	
223	冬	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
224	冬	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	30
225	冬	バーガーバーガー 2 (仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
226	冬	アンジェリーク　天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー	¥7800／RPG	
227	冬	アンジェリーク　天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX	コーエー	¥9800／RPG	
228	冬	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
229	冬	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	未定／RPG	30＋36
230	冬	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
231	冬	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	未定／ETC	
232	冬	ブザービーター	SCEI	未定／ETC	
233	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか 重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
234	冬	めぐり愛して	SME	¥5800／SLG	
235	冬	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	未定／RPG	
236	冬	対戦!!ドリームサーカス(仮)	テイジイエル	未定／SLG	
237	冬	水族館プロジェクトーフィッシュハンターへの道ー	テイチク	¥5800予定／AVG	
238	冬	モンスターファーム 2	テクモ	¥5800予定／SLG	31
239	冬	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
240	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	¥み／PZG	
241	冬	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
242	冬	機動戦士ガンダム　逆襲のシャア	バンダイ	¥6800／ACT	
243	冬	Lunker Bass(仮)	バンダイ	未定／SPG	
244	冬	マクロス VF-X 2	バンダイビジュアル	未定／STG	180
245	冬	猫侍	ヒューマン	¥6300／AVG	

●99年予定のソフト

246	1月7日	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	¥6800／RPG	
247	1月	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	BPS	¥4800／PZG	
248	1月	クリック　メディック	SME	¥5800予定／AVG	
249	1月	ちびキャラゲーム　銀河英雄伝説～GOIGO!カジノ～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
250	1月	Parlor PRO5　パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／SLG	
251	1月	聖サクラメント女学園　麻雀同好会	アイマックス	¥5800予定／TBL	
252	1月	快刀乱麻　雅	イマディオ	¥5800／SLG	188
253	1月	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定／RPG	193
254	1月	グーグートロプス	エニックス	未定／SLG	
255	1月	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	¥5800／SLG	
256	1月	アイルトン・セナ　カートデュエル　スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
257	1月	頭文字D	講談社	¥5800予定／RCG	
258	1月	つんつん組 3 ～カンジ ベーダー～	講談社	¥4300予定／STG	
259	1月	麻雀やろうぜ!	コナミ	未定／TBL	
260	1月	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)	サミー	未定／STG	
261	1月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
262	1月	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥7800予定／TBL	
263	1月	バブルガンキッド	タカラ	¥5800／ACT	
264	1月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
265	1月	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800／AVG	
266	1月	サウンドノベル・エボリューション3　街　～運命の交差点～	チュンソフト	¥5800／AVG	161
267	1月	ターニングポイント	ナグザット	¥5800予定／SLG	
268	1月	BLOODY　ROAR 2	ハドソン	未定／対戦ACT	186
269	1月	デジモンワールド	バンダイ	¥5800予定／RPG	
270	1月	魔女っ子大作戦　Littel witching mischiefs	バンダイ	¥6800予定／SLG	10
271	1月	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
272	1月	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	58
273	1月	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定／TBL	
274	1月	ラングリッサー Ⅳ&Ⅴ ファイナルエディション	メサイヤ	未定／S・RPG	14
275	1月	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5800予定／対戦ACT	
276	1月	リフレインラブ 2	リバーヒルソフト	¥6800予定／AVG	20
277	2月	学園戦隊ソルブラスト	キャラハンインタラクティブ	未定／AVG	
278	2月	サイバー大戦略～出撃!　はるか隊～	システムソフト	¥6800予定／SLG	
279	2月	くのいち捕物帖(仮)	GMF	¥5800予定／AVG	
280	2月	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	未定／SLG	26
281	2月	一立体忍者活劇一　天誅　忍凱旋	SME	未定／ACT	
282	2月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	64
283	2月	寝台車(仮)	ヴィシット	¥5800／ETC	
284	2月	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定／RPG	
285	2月	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800予定／AVG	
286	2月	ぴくぴく仙太郎～パズルでごはん～	講談社	未定／PZG	
287	2月	HEART　OF　DARKNESS	サミー	未定／ACT	
288	2月	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800／ACT	
289	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定／STG	
290	2月	サウンドノベル・エボリューション1　弟切草　蘇生篇	チュンソフト	¥4800／AVG	161
291	2月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
292	2月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
293	2月	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／SLG	
294	2月	悠久幻想曲ensemble　Vol.2	メディアワークス	¥3800予定／ETC	
295	2月	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800／ETC	
296	2月	ワールド・ネバーランド 2 ～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	未定／SLG	
297	3月	1970年代風ロボットアニメ　ゲッP－X	アローマ	未定／STG	
298	3月	小さな巨人　ミクロマン	タカラ	¥5800／ACT	
299	3月	Nゲージ運転ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800予定／SLG	
300	3月	Nゲージトレインシミュレータ	東芝EMI	未定／SLG	
301	3月	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥6800予定／SLG	
302	3月	スーパーロボット大戦F　完結編	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
303	3月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
304	4月	ザ ノベルズ(仮)	ヴィシット	未定／AVG	
305	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
306	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
307	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	
308	春	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
309	春	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
310	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
311	春	Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG	
312	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
313	春	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
314	春	SILENT HILL	コナミ	未定／AVG	
315	春	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定／AVG	
316	春	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ	未定／AVG	167
317	春	メルティランサー　The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定／SLG	
318	春	ワンワンダイアリー(仮)	コナミ	未定／SLG	
319	春	THE ピストロ	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／SLG	
320	春	MOTO　KIDS	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／ACT	
321	春	サガ フロンティアⅡ	スクウェア	未定／RPG	
322	春	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	未定／RCG	
323	春	装甲騎兵ボトムズ　カスタマイズアクション 2 (仮)	タカラ	¥5800予定／ACT	
324	春	装甲騎兵ボトムズ　カスタマイズアクション 2 (仮)　初回限定版	タカラ	未定／ACT	
325	春	レストランドリーム(仮)	テイチク	未定／SLG	
326	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
327	春	バス・バイト(仮)	バンダイ	未定／ACT	
328	春	MILLION CLASSIC	バンダイ	¥6800予定／SLG	
329	春	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	未定／AVG	
330	春	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800予定／SLG	
331	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
332	春	幻想紀	アンバランス	未定／AVG	
333	春	Pixygarden	エスコット	未定／SLG	
334	春	かろりんこ	オラシオン	未定／ETC	
335	春	CAPA(仮)	SCEI	未定／ETC	
336	春	どこでもいっしょ	SCEI	未定／ETC	
337	春	Lの季節　A piece of memories	トンキンハウス	未定／AVG	18
338	春	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG	62
339	春	バス釣りにいこう!	バンプレスト	未定／SLG	
340	春	もっと!にゃんとワンダフル 2	バンプレスト	未定／SLG	
341	春	～太陽のお告げ	プログレス	未定／ETC	
343	夏	アクアノートの休日 2 (仮)	アートディンク	未定／SLG	
344	夏	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
358	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
359	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定／RCG	
360	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
361	未定	トリフェルズ魔法学園　初等部	アスキー	未定／AVG	
362	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
363	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
364	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	

PlayStation
いつもの街が、
東京・品川の住宅街で、大規模な大気の振動を確認。
新宿では、紅い目の異様な人物が大量に目撃される。
その後、東京各地で同様の現象が確認される…。
いつもの現実が、一瞬にして非現実に変わるとき、
ごく平凡な少年の高校生活は、数奇な毎日へと変貌した。

SEGASATURN
ゆがんで消えた…
奪われた明日を、取り戻せ。
デバイスレイン
DEVICEREIGN
アドベンチャー・シミュレーションゲーム
1999年春発売予定
予価 5,800円（税別）
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1998 Starlight Marry / Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。


CODE NAME : EREZ
C/V : DANZAIVER / TOMOKAZU SEKI, ALTY=AI=LAZEL/ AKIKO YAJIMA, KEIYA TENPOUIN/ HIKARU MIDORIKAWA, EREL=PLOWSE/ HOUKO KUWASHIMA,
MIDORI HIMENO/ NORIKO HIDAKA, SETSUNA SAIDUKI/ KYOKO HIKAMI, GALLY='VANISH' GREGMAN/ TESSHO GENDA, LINEDWELL=RAINRIX/ ISSEI FUTAMATA,
KAKURINE/ OMI MINAMI, IHADURCA/ KIKUKO INOUE, NARRATION/ NORIO WAKAMOTO
OPENING MOVIE: AIC
THEME SONG: MASAMI OKUI
VICE STRIVER : touch and detouch + △
LIGHTNING DRIVE : touch and detouch + △
SPIRAL BOMBER : touch and detouch + △
HOUND BREAK touch and detouch + △
SAING BLAZE : touch and detouch + △
DANZAI BURST : keep touch + △
*Command works only when the opponest is in the right to your character.
THE LA
DANZAIVER
CHARACTER:EXCEPTIONAL INSPECTOR
SEX.MALE / AGE:21
BORN:GALAXY
ATTRIBUTE:JUSTICE
エルツヴァーユ
Eretzvaju
「封神領域エルツヴァーユ」今冬発売予定

PlayStation
IHADURCA
CHARACTER:WITCH
SEX:FEMALE / AGE:23
BORN:UNKNOWN
TTRIBUTE:EVIL
ST BATTLE
नुष्य का किस : touch and detouch + △
अपना जीवन बिताना : touch and detouch + △
नगह अपना जीवन : touch and detouch + △
जीवन बिताना चाहिए : touch and detouch + △
मनुष्य का किस : touch and detouch + △
का किस नगह अपना जीवन : keep touch + △
*Command works only when the opponest is
in the right to your character.
株式会社ユークス
本社:〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1 TEL.0722-24-5155
横浜開発室:〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川2-16-15 TEL.045-451-5558
ホームページ http://www.yukes.co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S
ILLUSTRATION : HAJIME SORAYAMA

電撃PlayStation Vol.88
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年11月13日発行(隔週金曜日発行)第4巻第26号通巻84号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円 本体467円
T1124572110499

©Media Works 1998

印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-11/13